
29 April 1998
原價港幣12元
輕裝版
每本港幣8元正
HYPER
PC
PLAYER
電腦遊園地
電腦娛樂資訊雙周刊
Vol. 5
一書三冊隨刊附送
PC自製「超級機械人大戰」天書～
《同人戰棋創作室（未完成）》
《搞機少林寺SPECIAL》
誤人子弟新系列
《王道勇者》爆機真攻略
《模擬首都》創造愉景新城
《夢幻西餐廳》開創飲食新潮流
《成吉斯汗～蒼狼與白鹿IV》一統天下
中文WINDOWS日文顯示
專題介紹「多國語言系統」
「衛斯理」網頁研究Silly Wai
14款《Tomb Raider II》佈景主題

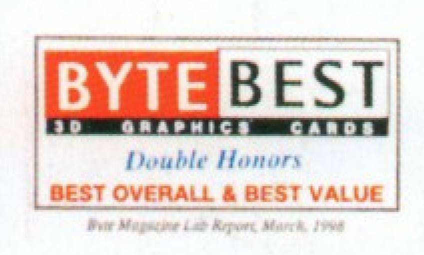
Superior 3D Graphics based on design-in performance.

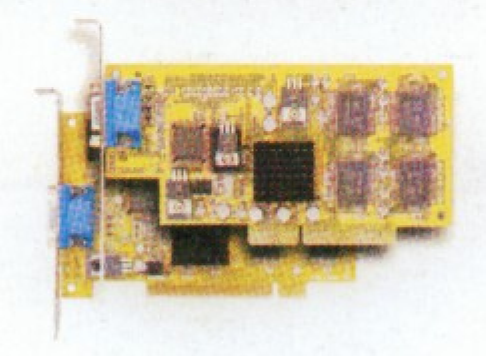
Eye-healthy design with revolutionary "flicker-free" display

WinFast 3D L2300 PCI/AGP

Optimized 3D graphics for Professional Application









- Permedia 2-based, 8MB SGRAM with floating point setup geometry engine, enhancing grahics acceleration by reducing CPU loading.
- Superior performance under OpenGL & Direct3D in Windows 95 & NT.
- Recommended 3D graphics card for pentium II-based system and workstation with powerful 3D rendering engine (PC Magazine, Sep. 23).
- Leadtek Software Kit.

No more text-only e-mail message, try with video & audio.



Visionmail- video mail kit

- One-time upgrade with jumbo bunble including CCD camera, Microphone, VideoLive Software and Asymetrix video and 3D editing application.
- Guiding video into PC from TV, VCR, Camcoder, LD, etc.
- Direct playback video, mail for recipient without any additional software.
- Breaking through the bottleneck of videoconference on internet
- Adjustable frame rate and data rate plus best frame rate auto-detection.

Winfast 3D S800

Single slot DVD multimedia solution, *no fram drop even over pentium level PC*

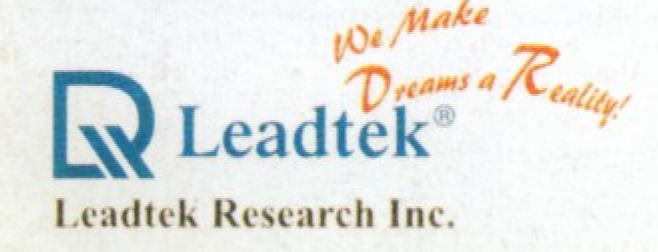
Home theater quality DVD

- full DVD support for MPEG-2 video and Dolby digital audio
- native DVD resolution playback(720x480)
- SRC TruSurround for virtual 6-channel surround through two stand speaker
- AVsync technology - real-time synchronization between audio and video for playback without delay

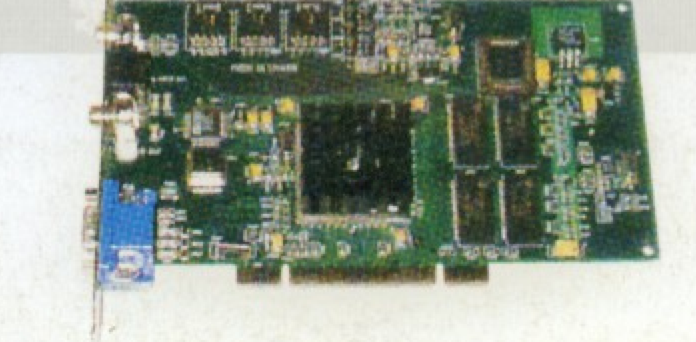
Playback all digital content (CSS licensed)

Macrovision licensed analog video output for large screen TV entertainment

Simply plug-in, and try fascinating yourself.



Leadtek Research Inc.



P/N:930-0061



封面插圖：RICKY CHU
封面設計與上色：地獄貴公子

HYPER PC PLAYER
電腦遊園地雙周刊

EMAIL：pcplayer@glink.net.hk

1998 年 4 月 29 日
5th ISSUE 第五期

《同人戰棋創作室》中文版 HPCP 積極製作中

相信大家都看到今期《HPCP》多了一本附錄，詳細介紹上期我們已介紹過的同人軟件精采佳作《同人戰棋創作室》，而且可以急不及待的從《光盤遊園地》中安裝進自己的 JWIN 中。或許你因為自己沒有日文 WIN95 而無法試玩到這精采作品。不用空嘆氣，我們已從這軟件的創造者 KEI 處得到 0.7.4 版的源程式來開發中文版，很快大家就可以在中文 WIN95 上創作自己的《××機器人大戰》、《××花大戰》了。

搞機少林寺大變革

留意《搞機少林寺》的讀者一定會留意到今期《搞機少林寺》作了重大的改革。新生的《搞機少林寺 SPECIAL》加入了很多連載專欄，假如教大家降服各種電腦怪魔的「搞機妖撃社」、教大家造網頁的「家頁研製所」和二手市場「菲利士馬吉」，這些都是聖者、嘉美尤和仁魂等人的構想，大家一定要多多來信鼓勵他們啊！

對應不同人士的雙封面

大家可有發覺到今期《HPCP》採用了雙封面設計呢？我們收到一些讀者的意見，希望我們刊登一些以遊戲人物為主題的封面。當然，現時我們原創的 2D CG 美少女封面也有捧場客，為了迎合各種讀者不同的要求，我們便決定由今期開始採取雙封面——依然保留我們特色的原創美少女封面，另一面同時以當時最注目的遊戲作封面。大家喜歡以甚麼遊戲為封面主題，不妨來信告訴我們。

新隊員路人和正太登場

《HPCP》編輯部又有新隊員加入了。路人跟嘉美尤同樣熟悉各種硬件，正太就曾在別的電腦遊戲刊物中投稿，相信也有些讀者讀過他的攻略作品。
不過，眼見編輯部愈來愈人強馬壯，美術部也要求增加人手以應付我們愈來愈多、愈來愈古怪的要求。我想很快大家便會見到新美術部隊員在編者話裏跟各位打招呼。抑或你會成為我們的一分子？

《HPCP》到書展去！

香港書展的消息相信大家已從不少雜誌中看過，你知道嗎？《HPCP》今年也會跟《遊戲誌》、《遊樂誌》一起參加「第九屆香港書展」，你認為我們應該在自己的攤位中搞些甚麼？

哪裏可以補購到《HPCP》？

一直以來我們都收到不少讀者來電要求補購過去的《HPCP》甚至要補購試刊時代的《HPCP》。試刊是隨《遊戲誌》附送的關係，不會獨立售賣，但無論你想補購的是《遊戲誌》還是《HPCP》，你都可以到《遊戲誌尊賣店》的旺角 CHIC 之堡店或灣仔東方 188 店去補購。

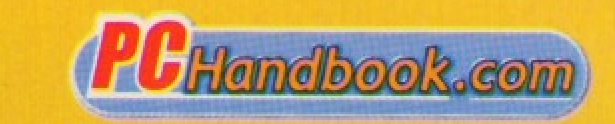
CONTENT 目錄











新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

「HYPER有腦PC榜」接觸層面最廣泛的遊戲選舉

經過兩個星期收集投票後，是「HYPER有腦PC榜」首次公布結果的時候了！

首次榮登榜首的，是MICROSOFT發行的《AGE OF EMPIRES》，這隻以古代各民族為背景的實時戰略遊戲已宣布推出續集，大家不妨拭目以待。第二位的《三國誌VI》只是以些微票數之差敗給《AOE》，可能是因為還有人未清楚了解怎樣在中文WINDOWS下進行遊戲吧？而大家經常一面抱怨一面玩的《UO》就僅入十大之列。

這一期焦點名作《STARCRAFT》晉身提名名單之中，會否立即登上冠軍寶座呢？ALICE SOFT的最新作《王道勇者》和ELF的《臭作》又會鹿死誰手？大家快來投下你的神聖一票吧。



第一位
AGE OF EMPIRES
所得票數：96票

第二位
三國誌VI
所得票數：88票

第三位
金庸群俠傳
所得票數：77票

第四位
TOMB RAIDER II
所得票數：62票

第五位
新世紀福音戰士 鋼鐵GIRL FRIEND
所得票數：43票

第六位
炎龍騎士團外傳～風之紋章
所得票數：37票

第七位
少年街霸2
所得票數：34票

第八位
心跳回憶～表白你的心
所得票數：30票

第九位
超時空英雄戰記外傳～北方密使
所得票數：21票

第十位
ULTIMA ONLINE
所得票數：19票

合辦機構

電子傳媒—— 新城997有腦事件簿（逢星期六、日下午8時～10時於新城997播出）
網絡傳媒—— PC HANDBOOK（http://www.pchandbook.com）
書刊傳媒—— 《GAME PLAYERS MAGAZINE遊戲誌》（逢隔周五出版）
《GAME PLUS遊樂誌》（逢周三出版）
《HYPER PC PLAYER電腦遊園地》（逢隔周三出版）

遊戲榜分類

HYPER有腦PlayStation榜
HYPER有腦SATURN榜
於《有腦事件簿》、《遊戲誌》、《遊樂誌》及《PC HANDBOOK》接受投票及公布結果
HYPER有腦PC榜
於《有腦事件簿》、《PC HANDBOOK》及《電腦遊園地》接受投票及公布結果

HYPER有腦PC榜本周遊戲提名（截至4月8日）（請在每個榜中選出你最喜歡的**兩隻遊戲**）

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場19樓「HPCP」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至25075175。

※為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。

「HYPER有腦PC榜」遊戲提名（截至4月22日）

□1.Ultima Online
□2.Wing Commander Prophecy
□3.Quake II
□4.M1 Tank Platoon 2
□5.UBiK
□6.Tomb Raider II
□7.Battle Zone
□8.Age of Empires
□9.Star War Rebellion
□10.Warhammer~Dark Omen
□11.Tomb Raider Gold
□12.Power Boat VR
□13.Sim Safri
□14.Ulitm@te Racing Pro
□15.StarCraft
□16.Redline Racer
□17.Out War
□18.I Panzer 44
□19.Formula 1 '97
□20.Dungeon Keeper Gold Edition
□21.Triple Play 99
□22.銀河英雄傳說V
□23.心跳回憶～表白你的心
□24.大逆鱗III
□25.Midgard
□26.臭作
□27.王道勇者
□28.成吉思汗～蒼狼與白鹿IV
□29.織田信長傳
□30.幻想水滸傳
□31.信長之野望 戰國群雄傳
□32.LeRAMAN La RENINE a GERTRUDS
□33.炎龍騎士團外傳～風之紋章
□34.象棋武林帖
□35.大富翁4
□36.超時空英雄戰記外傳 北方密使
□37.巫毒小子
□38.模擬首都
□39.英傑傳系列三～毛利元就
□40.夢幻西餐廳
□41.伊甸風暴
□42.工人物語 2
□43.邪靈世紀
□44.大地之劍
□45.戰國美少女 斬雲斷空

HYPER有腦遊戲榜參加表格（HPCP）

姓名：________
年齡：________ 性別：□男 □女
身份證／護照號碼：________
地址：________
____
____
聯絡電話：________
電郵地址：（如適用）________



網上行兩歲生日快樂

(小小記者米奇報道) 4月16日，IMS在麗晶酒店慶祝網上行的兩歲生日，當日的生日會在輕鬆的氣氛下進行。

IMS的董事總經理盧永仁博士在生日會上表示現時網上行已成為香港最多客戶的ISP，約佔全港INTERNET用戶的4成，並被《PC WORLD》選為97年香港最佳ISP。

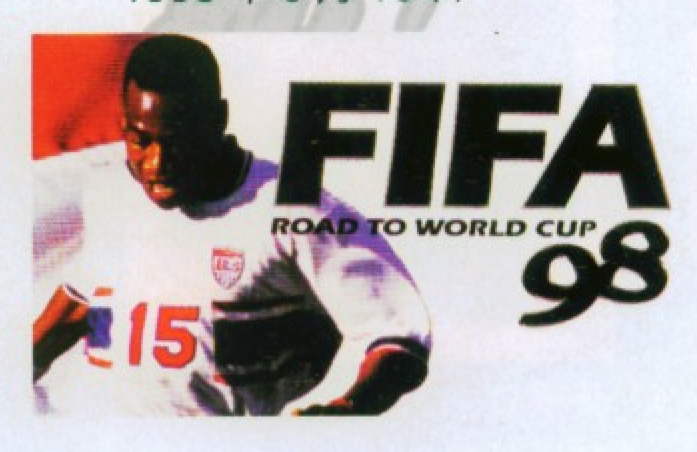
盧博士在會上公布他們邀得紅星葉佩雯成為網上行大使，在未來一年推廣網上行，而網上行更於當日開始推出一項名為「Rew@rds」的優惠予網上行的客戶。

此外，他們亦快將推出速度達每秒1.5Mbit的「超級網上行」，屆時透過互動電視解碼器，用戶就可以以現時意想不到的高速上網了。



FIFA 98 大賽蓄勢待發

(小小記者仁魂報道) 由 Electronic Arts World 、 Hyper PC Player 、環亞電腦城及香港星光國際網絡聯合舉辦的「FIFA 98 香港區大賽」，經已接近舉行階段，代表各舉辦單位的參賽者亦分別陸續誕生，風雲際會，將拼出熱血火花。再者，今屆法國世界盃揭幕戰的舉行日期，若果以香港時間計算的話，便是1998年6月10日。



初賽舉行資料——
日期：1998年5月2日
時間：下午一時正
地點：九龍深水埗欽州街37K
西九龍中心樓420室「環亞電腦城」

比賽獎品——
各初賽參賽者：
環亞電腦城50元現金代用券乙張

各半準決賽參賽者：
電腦遊戲《World Cup 98》乙隻
《創世紀合集》紀念金幣乙枚

各準決賽參賽者：
贈閱12期光盤版《Hyper PC Player》
《創世紀合集》紀念水晶乙顆
香港星光國際網絡紀念品乙份

季軍：
Creative Blaster「Cobra」Game Pad 乙個
電腦遊戲《Jane's F-15》乙隻
環亞電腦城200元現金代用券乙張
香港星光國際網絡為期一個月「A56K」接駁服務

亞軍：
Creative Blaster「Cobra」Game Pad 乙個
電腦遊戲《Jane's F-15》Officer's Pack 乙隻
環亞電腦城300元現金代用券乙張
香港星光國際網絡為期三個月「A56K」接駁服務

全場冠軍：
Microsoft SideWinder Game Pad 乙個
電腦遊戲《創世紀合集》豪華版本乙隻
環亞電腦城500元現金代用券乙張
香港星光國際網絡為期六個月「A56K」接駁服務

參賽名單公布

代表《Hyper PC Player》——

CHAU Yiu Keung	Z28***1
Fan Chi LEUNG	K32***2
LEUNG Yu On	Z40***3
NG Wai Cheong	C60***9
YUEN Siu Yuk Carol	K41***9
WONG Chi Yin	K16***3
李詠深	K97***5
歐陽仲康	K42***0

注意：
(1) 所有參賽者必須於初賽舉行當日下午12時45分，帶同個人身分證以及精湛的技術，準時往「環亞電腦城」報到，逾時當作自動棄權論。
(2) 由於來信極為踴躍，舉辦單位正計畫增加參賽名額，故此，所有未得命運女神垂青的落選者，若取得增額資格，將收到另行通知。

譚小環出現大 Mon 前？



(小小記者嘉美尤報道)通絡國際有限公司於四月二十一日召開產品推廣記者會，會上還邀請了譚小環作嘉賓，示範MAG顯示器及Labtec喇叭的一流效果。為甚麼請譚小環呢？原來係而家至五月三十日買MAG顯示器，即送譚小環特別版VCD一隻。另外買譚小環最新CD「最差情人」，憑碟內附送的$90換購券，到百老匯、豐澤、吉之島及各大電腦商場，即可以特價$760購買原價$850的Labtec LCS-2612喇叭連低音喇叭一套。係唔係譚小環迷都萬勿錯過啊。

讀者大獎賞
BIG PRESENT FOR YOU!!

《HYPER PC PLAYER 電腦遊園地》每期都會精心挑選多款遊戲獎品，送給各位。參加辨法非常簡單，只需填妥以下參加表格，寄來「香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 19 字樓《HYPER PC PLAYER 電腦遊園地》」，信封面註明「讀者大獎賞」便可。得獎者將會以抽籤形式選出，名額有限，請即來信參加。

抽獎截止日期
1998 年 5 月 12 日（以郵戳為憑）

得獎名單公布日期
1998 年 5 月 27 日（第 7 期《HYPER PC PLAYER 電腦遊園地》中公布）



獎項 A
女神異聞録 PERSONA DIGITAL COLLECTION
3 名



獎項 B
地城守護者（鳴謝：Electronic Arts World Inc.）
5 名



獎項 C
邪靈世紀
5 名



獎項 D
夢幻西餐廳
5 名



獎項 E
STARCRAFT 特製 T-shirt
（鳴謝：Deltamac Limited.）
3 名



獎項 F
STARCRAFT 大型海報
（鳴謝：Deltamac Limited.）
10 名

第 5 期「讀者大獎賞」參加表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿
年齡：＿＿＿＿ 性別：＿＿＿＿
身份證號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿
地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿
聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿
希望得到之獎品（A～F）其中一項：

＊剪下之表格，請貼於信封背面投寄＊

第 3 期「讀者大獎賞」結果公布

獎項 A
三國志 VI

Chan Cheung Wing	Z321XXX
Ngai Kwok	P251XXX
Yeung Kwong Yan	V049XXX
潘雄杰	V050XXX
Wong Yuk Pan	Z469XXX

獎項 B
Warhammer Dark Omen
（鳴謝：Electronic Arts World Inc.）

鮑永達	Z374XXX
梁希思	V055XXX
Wan Ka Ki	K314XXX
Chong Chan Fai	P212XXX
何大偉	Z751XXX

獎項 C
STREET FIGHTER ZERO II

吳家雄	Z329XXX
呂時夏	Z461XXX
蘇永星	Z103XXX
Tang Ping Chi	G148XXX
鍾海勝	Z162XXX

獎項 D
新世紀福音戰士<鋼鐵之女朋友>

方志輝	Z296XXX
胡志遠	Z170XXX
黎穎申	Z435XXX
李志豪	P585XXX
Wong Wai Kit	Z230XXX

★得獎者將會另函通知領獎辦法

電腦狗仔隊
PLAYER SPY

如果 UO 有陸行鳥出現就好了！

遊戲商進軍電影界

Interplay 宣布正式進軍電影界，成立名為「Interplay Films」的電影公司，這樣作的最大原因是，看到把個別遊戲改篇為電影是有利可圖的，最明顯例子是＜Mortal Combat＞（龍爭虎鬥），已經在全球得到12億5千萬美元的收入，而Interplay Films暫時着眼於它擁有版權的遊戲《ClayFighter》、《Fallout》、《Stonekeep》、《Descent》、《Carmageddon》、《Redneck Rampage》等等。

不過，最令大家要注意的是，有關方面列出相關的例子時，透露了《鐵拳》正在製作成電腦圖像電影，一如《Final Fantasy》，之前沒有聽到這消息的呢！

超強力量的英雄

如果有看美國漫畫的朋友，一定認識Marvel及Wildstorm這兩間大公司，假如你同樣是玩開CCG的話，相信亦知道有一款名為「Overpower」的紙牌遊戲，現在它們展開相關的合作，預計Marvel Interactive會負責所有開發的工作，當中包括CD-ROM版本和Online版本，而WildStorm則會負責所有製作、發行和市場事務等工作，進一步的消息將盡快為大家報道。

Final Fantasy 快現

據知電腦版本的《Final Fantasy VII》將於6月25日（即Windows 98推出之日）發售，而且Square會採用Yamaha的軟件「Synthesizer S-YXG70」作為電腦版本的音樂播放系統，據有關方面表示這程式分配676種聲音和128模擬訊息，大家能夠無需要音效卡，就可以聽到CD質量的音樂，到時大家便能夠分辨是真是假了！

此外，今年八月亦會推出《Final Fantasy V》電腦版本，至於《Final Fantasy VI》呢？唔......

EA Square

4月27日日本時間下午5時，美國東岸時間凌晨3時，香港時間下午4時，Electronic Arts及Square召開記者會，宣布成立兩間合資公司。首先是位於美國加州Cost Mesa的公司，名為「Square Electronic Arts L.L.C.」，SquareSoft佔七成股份，而Electronic Arts佔三成股份，會負責在北美發行Square日後所有遊戲，首批遊戲有《Parasite Eve》、《Xenogears》和《Bushido Blade 2》。

至於位於日本東京的公司，名為「Electronic Arts Square L.L.C.」，Electronic Arts佔七成股份，而Square佔三成股份，會負責在日本發行Electronic Arts所有於北美及歐洲開發的遊戲，首批遊戲包括了《FIFA Soccer》和《Diablo》等等。據聞這兩間合資公司日後還會進行遊戲開發的工作。



說起EA，《Ultima Online》的「Game Time Pack」已經到了香港，價錢是港幣249元，能夠讓大家玩UO三個月。

TA 再出附加碟

製作《Total Annihilation》的CaveDog宣布除了隨時面世的《Total Annihilation: Core Contingency》之外，亦會在七月推出新一隻附加碟，名為《Total Annihilation: Battle Tactics》，暫時還有預計12月發售另一套實時戰略遊戲，名為《Total Annihilation: Kingdom》，以奇幻為題材，故事背景設定在一千年前的TA世界，好似說會有魔法大戰科技的場面。

此外，CaveDog也同時宣布三隻不同題材的遊戲，分別是RPG加冒險遊戲《Good & Evil》，立體動作冒險遊戲《Amen: The Awakening》以及RPG《Elysium》，全部預計1999年下半年推出，也是沒有甚麼相關資料，惟有刊出《Amen: The Awakening》的圖片吧！



場外消息 · 精華所在

· 早前介紹過的《Alien Online》終於正式運行，詳情請到 www.alienonline.com 看看。

· id Software 宣布將由 Activition 發行《Quake III》，而且這遊戲必須使用 3D 加速卡。

· Megamedia UK 將於今個月 27 日在西歐推出《MEGAPAK Volume 1》，當中有＜X-COM: Apocalypse＞、＜Carmageddon＞及＜Ecstatica 2＞三個遊戲。

· 負責開發《MechWarriors 2》及《Heavy Gear》的核心人員，經已離開Activition，自組公司，暫時沒有甚麼新作計畫。

· Zombie Studios 宣布已取得 Monolith 的授權，使用 LithTech EngineDirtectEngine（前名 DirtectEngine）開發動作遊戲《Wildstorm Comics: EXFOR Omega》。

· 由 Aztec New Media 開發的首隻 StarCraft 附加碟《StarCraft: Insurrection》將於 5 月 6 日發售。

·《Ultima IX》的兩名設計師Marshall Andrews 和 Dan Runbenfield 在不愉快的情況下，離開了 Origin。

· Ritual 的立體動作遊戲《Sin》會延至夏季推出。

·《SpecOps: Rangers Lead The Way》的一群創作者正開發以美國海豹突擊隊為題材的模擬遊戲，名為《SEAL Team 6》。

·《Resident Evil 2》（香港則名 BioHazards）將正式推出電腦版本，也有一些圖片在 Internet 流傳。

· Sierra 成立附屬公司「Sierra Studios」，負責一些重要遊戲的開發，如《King Quest VIII: The Mask of Eternity》等等。

· Sirtech Software 的重頭遊戲《Jaged Alliance 2》改為 10 月 1 日面世。

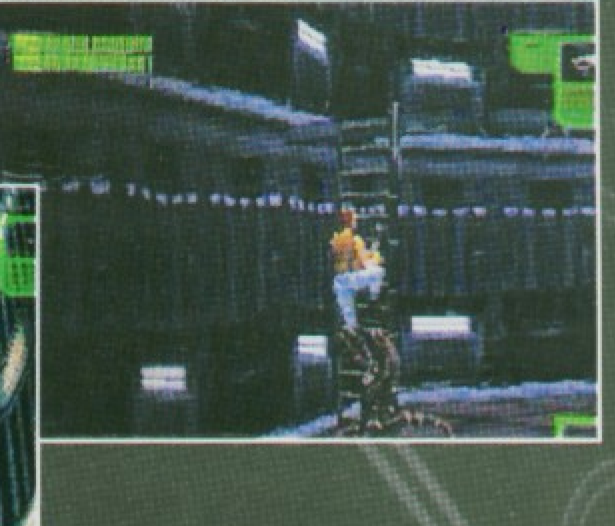
· Interplay 把《M.A.X.2》改為6月中推出。

· LucasArts將會推出《Star Wars: X-wing Collector's CD》，包括重新改良的《X-wing》和《TIE Fighter》，及只得 14 項任務的《X-wing Vs. TIE Fighter: Flight School》。

萬能隊長：仁魂

Aliens Resurrection（Fox Interactive）

大家當然知道這是改篇自同名的電影啦！這一隻動作射擊遊戲則由Fox Interactive開發，應該有一定的水準，玩法就是以一個人的力量，拼戰千千萬萬隻異形，能不能夠生存至最後，便看看大家的功力。同樣，《Aliens Resurrection》並不缺少多人對戰模式，實情？留意今年內的推出。



Star Trek: The Next Generation～Birth of the Federation（MicroProse）

取得第二代 Star Trekle 版權的 MicroProse 亦不甘後人，宣布了這一隻回合制戰略遊戲。雖然大家只能選擇 Federation 、 Klingons 、 Romulans 、 Ferengi 和 Cardassians 等五個種族，但遊戲內將會出現合共 35 個種族，包括 Borg 、 Crystaline Entity 及 Echo Papa 607 等等，總言之，電視劇出現的地點、怪物、戰艦及特殊事件，會在下半年共治一爐。

Battlecruiser 3020AD（3000AD）

其實仁魂都不知道<Battlecruiser 3000AD>可否説是經已推出，事關遊戲雖然完成，但由於種種原因（有時間才向大家講述），除了可以在 Internet 下載之外，都沒有發售過，然而無論怎樣，其續集決定開發當中，初期名為「2.0 版本」，現正式定名為《Battlecruiser 3020AD》，至於推出日期......唔......今年 E3 展有 Demo 看。






Duel: The Mage Wars（Virgin Interactive）

簡單來説，《Duel: The Mage Wars》是一隻以奇幻為題材的實時戰略遊戲，玩者要面對不同神話地域的主宰「Overlords」，整隻遊戲共有20多款的怪物，超過 30 個領域，大家更能夠使用大約 30 種魔法，最特別的是可以在希臘等歷史地方上，展開魔法師大戰。

Sword and Sorcery: Come Devils, Come Darkness（Virgin Interactive）

由< Wizardary VII >創作者 D.W. Bardley 負責開發的 RPG，遊戲是以六個角色來進行，大家更能夠選擇一個人控制所有角色，抑或與其餘五名玩者來展開歷險，而且也可以選擇當中的戰鬥採用回合制或是實時制，此外《Sword and Sorcery》共有十個種族，以及15項職業給玩者決定，包括了魔法師、戰士、刺客、忍者等等。




文：金毛獅王——仁魂

大都會



《天惑》

國產遊戲逆輸入日本？



不錯！到港不久，由中國「大恒公司」製作的射擊遊戲《天惑》，原來早在去年12月19日已經推出了日文版！是因為遊戲本身質素高（特別是CG畫面）而受日本廠商青睞，還是由日本公司外發給中國軟件生產商開發則不得而知，不過毫無疑問的是，遊戲的質素確叫人對國內製作遊戲水平刮目相看。

發售中，中國大恒公司計算機音像技術分公司。

《Ys ETERNAL》

好抵買！好正！

終於推出了！而且不負眾望的，遊戲本身是完全重新製作的「新作」，而且加上附送的超精美贈品——音樂及資料CD三隻＋硬面精裝，三份一是彩頁的資料集連說明書（見圖），實在叫一眾《Ys》迷不得不大破慳囊；不過由於是預約限定版，香港到貨不會太多，有買趁手！



Falcom，發售中。

《JUGGERNAUT 大法師》

玩網上RPG唔駛去咁遠

這是一隻台灣製作的實時戰鬥式RPG，不論玩法、故事背景和形式都和《Diablo》非常接近，而事實上開發小組亦不諱言是取其精髓，加上新點子構成這套作品（當然保留了網上多人同時參與這個特點了！）。不過除了高質素的畫面效果外，最重要的是這遊戲會在台灣設立伺服器提供網上服務！

博羽，發售日未定，售價未定

《大富翁四》

老少咸宜的電腦遊戲



一直以來，《大富翁》系列都有一定的捧場客，而且每一集都在保留原版的要素之餘加入各種新元素；而這次除了12名角色全由3D動畫繪製而成之外，還提高了遊戲的自由度（例如勝利條件、操作設定），而事件和策略卡的種類也增加了不少。

大宇資訊，發售日未定，售價未定

《風雲》

遊戲、電影同步登場？！



據報推出日期一再更改，改篇自香港漫畫巨匠馬榮成先生的武俠RPG作品《風雲》將會配合電影版同時推出（即是可以看完電影返屋企玩電腦版，幾理想！）。不過現時有關消息仍未明朗，請留意本刊日後報導。

智冠科技有限公司，發售日未定，售價未定

《禁煙風雲 俠義豪情傳》

又關禁煙事？

一隻時代背景設定在晚清的武俠RPG，不過玩者並不是扮演欽差大臣林則徐，而是江湖上一名效命於他，但為報仇要反清的少年俠士（勉強算是和禁煙有點關係吧？）。遊戲主要集中在江湖爭鬥，絕世神功和戰鬥系統上……

梵太師，5月上旬發售



《劉備傳》

戰略遊戲和格鬥遊戲之外的選擇

遊戲揉合了以往三國遊戲的戰略、戰術性與及角色扮演成份，玩者要扮演三國時代之中國小力弱但人望最高的劉皇叔，經歷各件影響深遠的大事。是順應天命還是改寫天命，就看閣下的了！

太極工作室，預定5月發售



《ASGARD The Distotion TESTAMENT》（アスガルド歪曲のテスタメント）

精采的畫面



很典型的H-RPG，不過畫像質素非常高高，還有精采的OPENING畫面，名為CUT IN BATTLE方式的戰鬥畫面，女角們的好感度上升之後更可使用強大的合體攻擊。此外，加入了戀愛SLG成份亦是吸引人的地方。隨盒附送精美海報一張及Mouse Pad一塊。

ZONE，發售中，8800日圓

《龍霸天下》

架空歷史戰略遊戲

故事發生於沒有任何歷史流傳下來的時空，地點是中國，玩者身為勢力強大，視中央朝廷如無物的諸藩之一；在這個動盪時代中，憑着戰略技巧一統天下，就是玩者的使命！遊戲和傳統三國戰略遊戲相似，最大特色是人物背景、動畫都是以3D技術製作的，而且兵種超過四十多種。



智冠科技，預定4月下旬發售

《電車GO WINDOWS95版》

請小心車門……

一隻在業務用機和家用版均大獲好評的模擬遊戲，電腦版除了利用DirectX技術令畫面效果和音效更好之外，基本上是收錄了業務用4條路線＋2條隱藏路線的忠實移植版本，同時推出電腦版專用控制器。

伊藤忠商事株式會社，預定6月發售，普通版售價8800日圓，連專用控制器版售價14800日圓



文：真田 御輪里（MADA OWARI）



製造商：Psygnosis	容量：CD-ROM
發售日期：發售中	需求：Pentium 133 Mhz、16MB RAM、
遊戲性質：RAC	4x CD-ROM DRIVER、3DFX Card

一級方程式比賽被賽車界喻為最崇高的賽事，因為能夠參加這項比賽的都是世界頂尖級車手。而比賽的車速都較其他比賽為快，如果車手要參加一級方程式比賽也相當困難。現在一個普通人也可以參加一級方程式比賽了，因為它已經成為一個電腦遊戲了。喜歡賽車的玩者們一定要試試，只有玩過這遊戲才知道一級方程式的速度。

真實比賽場地

《Formula 1 97》內的比賽場地、車隊、跑車及車手都是跟去年一級方程式的一樣。比賽場地都是去年比賽的賽站，總共有18個，分別來自18個國家及地區，如澳洲的Melbourne、巴西的Sao Paulo、阿根廷的Buenos Aires、蒙地卡羅的街道場等等。



■玩者可自由選擇車隊及車手

真實車隊及車手

除了比賽場點是真實外，遊戲中可選擇的比賽車隊及車手也是真的，它是按照去年五月在西班牙參加隊伍的資料，如我們所熟悉的Ferrari、McLaren Mercedes、Williams Renault等車隊。玩者都可以從11隊車隊22位車手中自由選擇，玩者在選擇車隊中可以看到他們所使的賽車性能，因此不要以為選擇著名的車隊便可獲勝，選擇性能好的賽車也是十分重要的。

■1997的一級方程式比賽地點資料

■賽道按照難易程度分為三組

總結

《Formula 1 97》是一個完參照去年一級方程式賽車所製作的遊戲，因此它獲得FIA的授權可發表的賽車遊戲。而遊戲內的畫面也十分細緻，原因是它必須使用3DFX加速卡才可玩的遊戲。玩者可以選擇兩種玩法，分別是電腦比賽模式及格林彼治比賽模式。在電腦比賽模式裡，玩者可以選擇難易程度。而在格林彼治模式是一個巡迴比賽，玩者會到世界各地的比賽點進行比賽。如果玩者厭倦了與電腦比賽，也可以考慮連線比賽。因為這遊戲是支援網絡對戰的，而且可以多達8位玩者一起比賽。


■遊戲必須使用3Dfx卡，才可顯示細緻的畫面。

控制方法：

左 <--	加油 A	倒後 Z
右 -->	Break 空白鍵	轉向上 S
		轉向下 X

文：TOTORO



TEXT BY：傲翔天際的正太

發行商：Interactive Magic, Inc.
遊戲性質：Sim
發售日：發售中
容量：CDROM × 1
系統要求：Pentium 133、16 MB RAM、4倍速CD-ROM、Windows95

iF-22

於1990年時第一次試飛，當時仍叫YF-22，經過多翻檢討，美國空軍部於1995年決定發展iF-22戰機，並與發展公司簽定總值超過110億美元的合約。第一架iF-22於1997年9月7日正式升空。這架美國下一代新式空對空戰機，Imagic Lab今日帶到府上，讓你一嘗駕駛它的樂趣！

十分真實



這個遊戲是Imagic之前所出的iF-22的加強版。遊戲中除了原有的兩個版圖－波斯尼亞和烏克蘭之外，還有新加上的波斯灣地圖，而每一個版圖都是以人造衛星所拍得的照片(超過八萬平方哩)加上角度數據處理所成。所以玩者所到之處都是現實地形，十分真實。另外，機艙內所見的所有按鈕盡皆可按，不過別亂按便是了。


■ Eject在這　，沒事別亂按

Talon戰鬥系統

遊戲採用一套叫Talon(Total Air & Land Operations Network)的戰鬥系統。其意念在於遊戲中所有敵軍和友軍都會根據你的行動來作出反應，亦即是說你不會遇到同一件任務兩次，這使到遊戲的耐玩度大增！

■真實的機艙環境

系統支援

遊戲支援3D加速卡，AGP顯示卡，讓戰機經過雲霧等時的效果更好。遊戲亦支援Modem，LAN等，可作同時參與任務又和對壘之用。

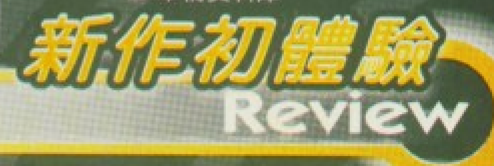
■由人造衛星照片所造的版圖



基本控制

上	俯衝	X	右飛
下	爬升	Tab	後燃器
左	左轉	Alt－L	啟動左引擎
右	右轉	Alt－R	啟動右引擎
Z	左飛	＋／－	加／減速


■軍備資料庫





製造商：SingleTrac/Microsoft 容量：CD-ROM╳2
遊戲性質：ACT 系統要求：Pentium 133 MHz/16 MB RAM/20 MB
發售日：已發售 硬碟空間/4倍速CD-ROM
註：支援多款3D加速卡（Direct3D）

相信有留意美國遊戲的朋友，都知道大部分的作品會有所延後，甚至不只是一次那麼少，不過原定在4月15日發售的《Outwars》卻突然無聲地提早兩星期推出。

又一套異形



《Outwars》是由GT Interactive旗下的公司SingleTrac開發，Microsoft發行的動作射擊遊戲，故事背景設定在公元2283年，當時的人類經已在太空建立殖民地，就在這時候，邊陲的殖民地受到不明的外星種族襲擊，而玩者便是Colonial Defence Force（CDF）海軍空降部隊「Dreadnaughts」的一員，走到最前線作戰。

在「Solo Campaign」模式，大家可以選擇男性或女性角色，最初建議各位使用女性角色，事關她較為行動得快速，再者，由於動用了兩隻CD，所以有很多不同的戰鬥任務，而且也能面對各種不同的環境。



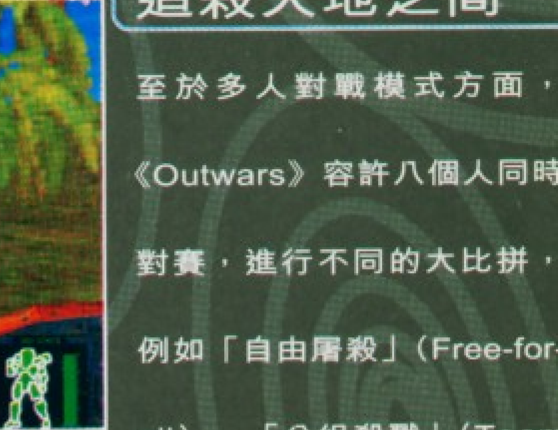


裝甲服分析



遊戲中共有4套裝甲服，分別是Scout、Assault、Combat及Dreadnaught。Scout裝甲服的雷達範圍和防護度較細，而且武器負載量少，不過移動速度快，噴射器的馬力較高。

Assault服擁有最高的防護度，能夠承受極多的攻擊，然而噴射器馬力不大，行動比Combat服慢，當然最厲害的是Dreadnaught裝甲服，有Assault的防護度和武器威力，也有Combat的移動力和噴射器馬力。



追殺天地之間

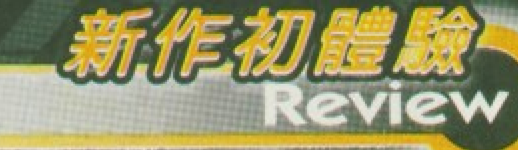
至於多人對戰模式方面，《Outwars》容許八個人同時對賽，進行不同的大比拼，例如「自由屠殺」（Free-for-all）、「分組殺戮」（Team Deathmatch）、「搶軍旗」（Capture the Flag）、「暗殺比賽」（Assassin match）等等，其中最具特色的是「Smear the cyborg」，簡言之，即使大家追殺身負機械球的那名玩者，可以說是極富新鮮感。



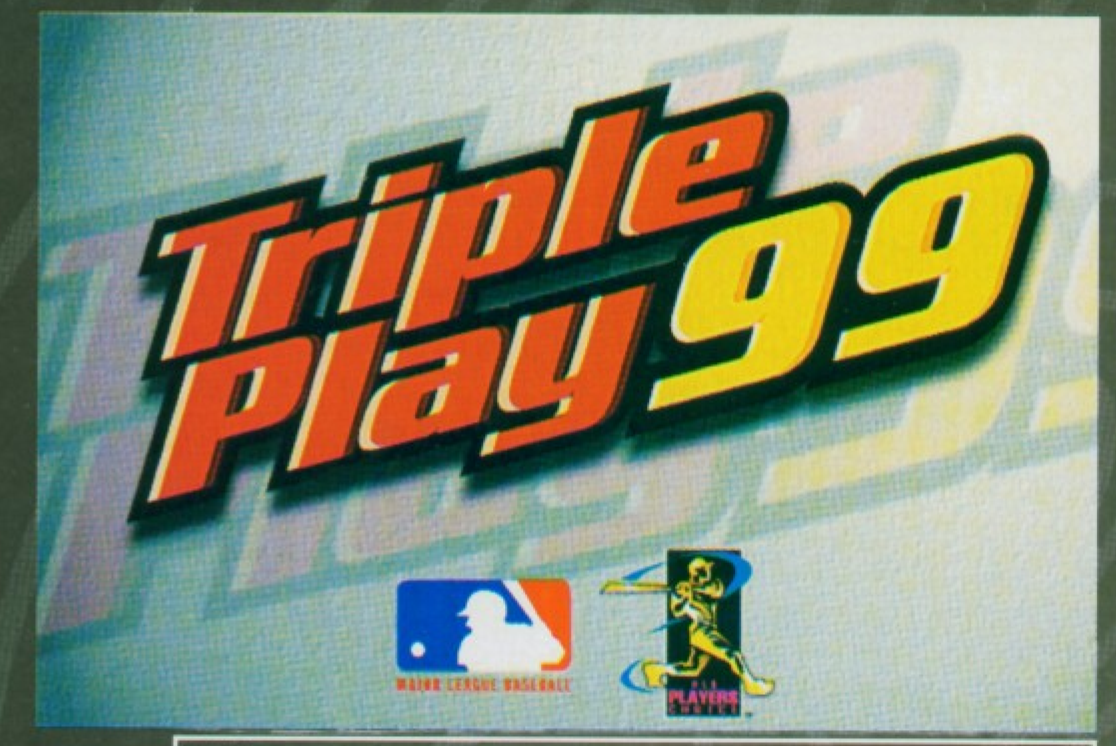
惟一問題的是版圖用回「Solo Campaign」的戰場，有時遇到好像仁魂那般的「陰濕」對手，時常左走右跑，真的會感到有些洩氣。

操作説明（手掣）

↑	前跑	2鍵	視點向上移
↓	後走	3鍵	右踏步
←	向左轉	5鍵	視點向上移
→	向右轉	6鍵	左踏步
1鍵	啟動噴射器	7鍵	轉換武器
		8鍵	開動武器



文：未來傻戰士——仁魂



製造商：EA SPORTS	容量：CD-ROM
遊戲性質：SPG	系統要求：Pentium 90 MHz/16 MB RAM/4 倍速 CD-ROM
發售日：已發售	註：支援多款 3D 加速卡



相信喜歡棒球的朋友，都有留意美國的「Major League Baseball」，甚麼巨人隊、Yankee隊，便是當中的棒球隊，而你又有玩開電腦遊戲的話，也相信聽過「Triple Play」，最近EA SPORTS推出了最新的一輯——《Triple Play 99》！

模式介紹



Single Game

讓大家選擇任何兩隊Major League Baseball棒球隊（包括1997年的明星隊），進行對電腦或對人的比賽。



Season

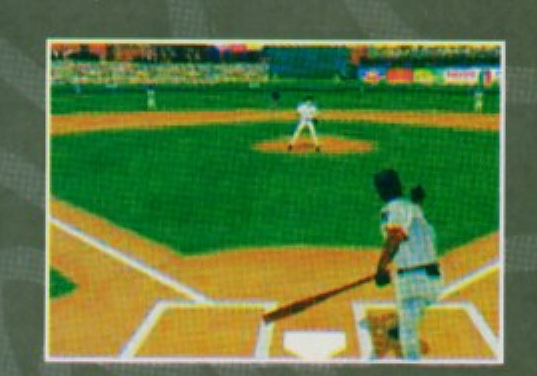
大家能夠體驗由30隊棒球隊構成的整個球季賽事，當中包括明星賽、季後賽及世界賽。

Playoff

如果認為一個球季的賽事實在太悠長，就可以進行季後賽，是由三組的冠軍，再加上其餘棒球隊中，成績最好的一隊，然後進行比賽。

Tournament

玩者們可以選擇八隊棒球隊，進行單淘汰、雙循環或四循環的賽事。



Home Run Derby

這是在明星賽暫時休息途中進行的傳統節目，大家能夠選出多名選手，鬥多全壘打。

鍵盤操作說明

守方

選擇投球	A/S/D/W 鍵
投入攻擊區	S 鍵＋方向鍵
投出攻擊區	D 鍵＋方向鍵
接球後投球	S 鍵
帶球回壘	D 鍵＋方向鍵

攻方

擊球	S 鍵
大力擊球	A 鍵
安打	D 鍵
偷壘	W 鍵＋方向鍵
快跑	S 鍵
以身滑壘	A 鍵
以腳滑壘	D 鍵

文：不是童夢的仁魂

Hexen II : Portal of Praevus

發行商：Activision, Inc.	遊戲性質：ACT
發售日：發售中	容量：CD-ROM × 1
系統要求：Pentium 90 MHz、16 MB RAM、2 倍速 CD-ROM、120 MB 以上硬碟空間、Windows 95	

自從 Eidolon 被打敗及封後．．．



Thyrion 享受了一刻的和平與安靜，但這一刻並不長久。Thyrion突然受到一股怪異的寒流侵襲，同時間一位強大而又邪惡的巫師Praveus控制了一塊新的大陸。眾英雄都想：「這巫師必定與怪異的寒流有關！」所以眾人便再一次聚集，趕去這塊大陸去．．．

然而故事未完，一個由Eidolon所創造出來的女Demon：Demoness發現其主人的屍身突然消失，又知道 Praveus 正想得到其主人靈魂的力量，於是祂也向著 Praveus 的大陸飛奔而去．．．

Demonese：來自地獄的美艷惡魔



這套 Mission Pack 內最矚目的相信並不是 Mission 本身，而是這位新角色。



■ Demonese 最基本的

這位由 Eidolon 一手創造出來的美艷魔物擁有 Eidolon 所給予的魔力，祂身後的雙翼縱然未能使其傲翔天際，但亦可讓祂在任何高度跳下也不至摔死，加上祂那吸取敵人精神力的能力，祂的實力絕對不容忽視！可惜的是，當勇者們討伐其主人的時候，祂當時羽翼未成，並未能助上一臂之力。祂主人被封印後，祂一直在俟機報復，解開其主人封印。但 Praveus 要利用其主人之力絕對有阻其計劃．．．



■ 第二級魔法，使毒

■ 第三級魔法，十分華麗的炎之魔法

■ 終極魔法，會追蹤

討伐巫師之道

無論閣下選用任何角色也好，大家所走之路都會相同。大家需要先通過大約七版 Eidolon 城堡的地下迷宮，然後再到一塊被冰雪覆蓋的大陸Tulku闖蕩七版左右。其間自然有新的迷題，新的怪物在等著大家啦！順帶一提，HexenII 內的秘技如 God、Impulse 9 等仍然通用。

■ 壯麗的地下迷宮等著各位



TEXT BY：已被封印的 Eidolon 正太



發行商 : Interactive Magic, Inc.	遊戲性質 : Sim + SLG
發售日 : 發售中	容量 : CDROM × 1

系統要求 : Pentium 133 、 16 MB RAM 、 4 倍速 CD-ROM 、 Windows95

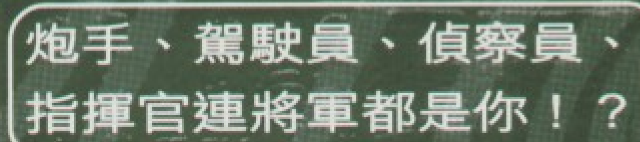
第二次世界大戰的名坦克登場

遊戲故事以第二次世界大戰為背景，玩者可以選擇作為一個入侵者或是一個防衛者。而在二次大戰中出場，深受坦克迷愛戴的三款坦克：American M4A3 Sherman 76，German Panther G 和 Russian T34/85 便是這隻遊戲的主角。這三款坦克在二次大戰中扮演著重要角色，它們在每一場戰役中都會出現，所有軍隊中都能找到它們蹤跡。

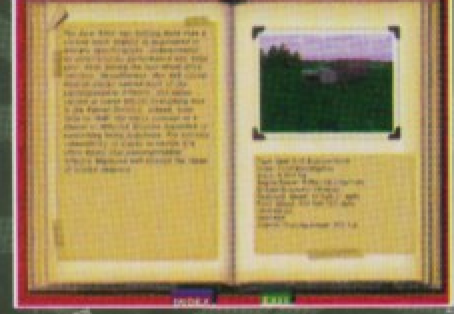




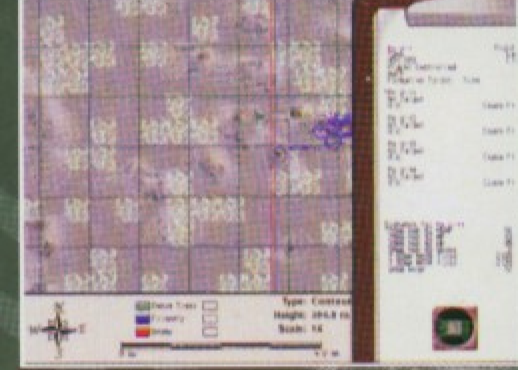
■大戰中三款備受注目的坦重現戰場



炮手、駕駛員、偵察員、指揮官連將軍都是你！？



■軍備資料

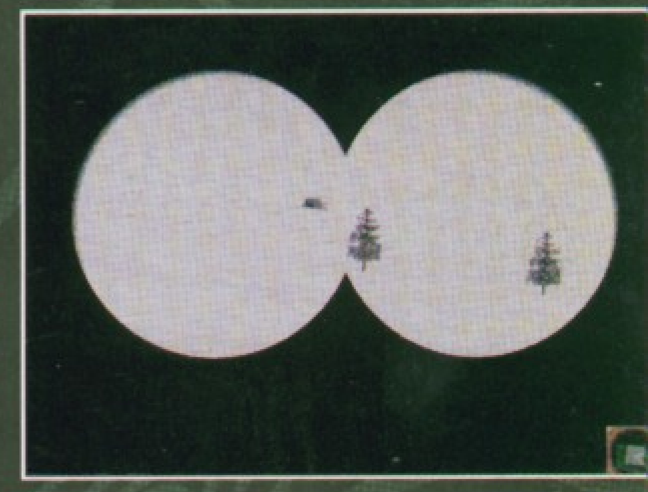


■精密的地圖

在遊戲中，玩者可以控制的區域十分之多。在一架坦克內，玩者可以安坐在駕駛椅上，控制坦克前進，又或是走上瞭望台，偵察敵軍情況，再或是蹲在炮塔裏，狂掃敵軍坦克（定自己友？）。而當你離開座位之後，電腦就會自動按照你最新下的指令替玩者繼續執行任務。除此之外，玩者亦可以選擇一隊三至五架坦克的坦克小隊來指揮。在小隊中，玩者可以控制每一架坦克內的指令，以達成你的任務。再高一層次，玩者可以扮演整個隊伍的將軍，那時控制的便不只是坦克了，整個軍隊中的炮台，戰機，反坦克部隊都要玩者來勞心掛慮。

精細的畫面

遊戲內的畫面像真度十分之高，不單只機艙之內的器械高度像真，就連坦克外的景物都異常細膩，一林一木都清晰可見。畫面有這樣的細緻度，其色彩表現能力應記一功，皆因遊戲能同時在畫面上表現超過 65000 隻顏色。而 iPanzer 亦支援 3D 加速卡，加上之後畫面更不用說了吧！



■望遠鏡中的景物

基本操控

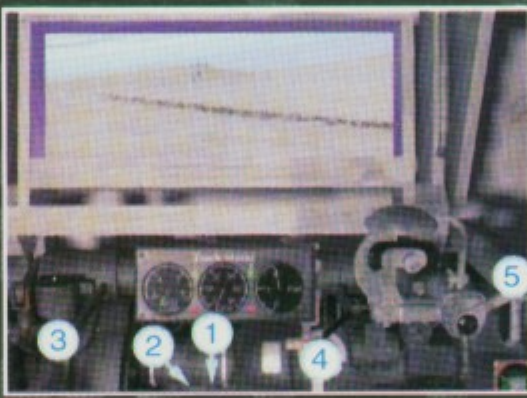
F1	瞭望台
F2	炮塔
F3	駕駛艙
F7	炮管左轉 90'
F8	炮管右轉 90'
A	彈藥選擇
V	視點選擇
B	望遠鏡（瞭望台上）

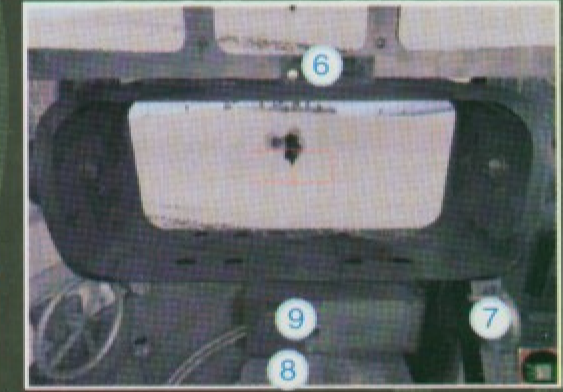


■坦克的剖示圖



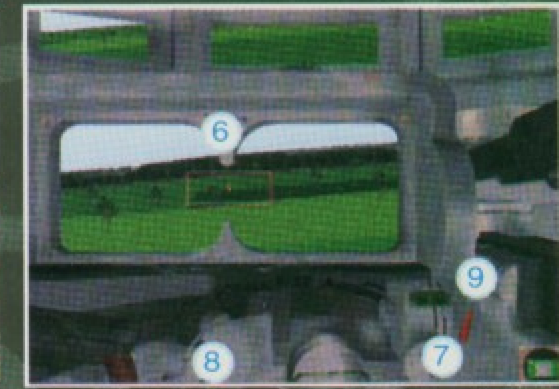
■American M4A3 Sherman 76





■German Panther G





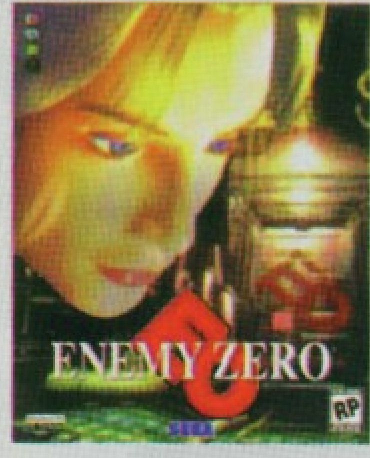
■Russian T34/85

畫面上的控制

1	踏油	6	視點遠近
2	收油	7	炮管移動（上下）
3	左轉	8	炮管移動（左右）
4	右轉	9	FIRE！
5	機關槍		

TEXT BY : Panzer Genral 正太





相信留心家庭遊戲的朋友，都知道這一隻AVG大作，現在大家有機會在個人電腦之中，再一次感受當中的驚險，你會不會被無形的怪物殺死呢？

虛空中危機



在漆黑、寂靜、冰冷的太空之中，探險飛船「Aki」正在無聲的自動航行，所有船員也在「冷藏睡眠裝置」中熟睡起來。

突然間，「Aki」的網絡系統探索到，飛船底部的倉庫受到猛烈的撞擊，於是主電腦立刻啟動緊急狀態程式，把所有船員弄醒起來。船員之一的Laura Lewis醒來之後，便與飛船工程師Peker聯絡，就要談論之間，Peker的房門受到衝擊，不久，Laura只能無奈地看着Peker的驚恐，以及他被看不見的物體殺死，這時候，她拿起生物探測器，沒法發射的能源鎗，離開自己的房間，走進看不見的危機......



一切盡在估計



大家便是控制Laura Lewis在「Aki」之中，找尋原因、地圖和武器，設法生存，當然這遊戲的最大賣點之一，便是玩者是見不到任何敵人，要依靠自己的聽覺來追擊那一大群怪物。

至於電腦版本方面，有關方面並不是發表很多的消息，首先這版本並非在日本發售，而在美國發售，所以人物之間的對話都是以英語進行，其實美國版本的配音人員都是那處較為熟悉的歌手，不過對香港大部分朋友來說，就相信......



由於Sega表明遊戲與Saturn版本沒有甚麼分別，所以估計「訓練模式」依然健在。此外，大家當然關心立體圖像的表現啦！在暫時取得的資料之中，並沒有建議大家使用任何3D加速卡，只是最好使用擁有MMX技術的CPU，因此沒有加速卡的朋友不用擔心吧！！

文：仁魂之食桌



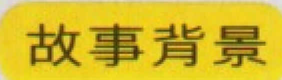
發行商：Sierra
遊戲性質：SLG
系統要求：未定
發售日：5月1日

機械風暴再起！！

遊戲簡介

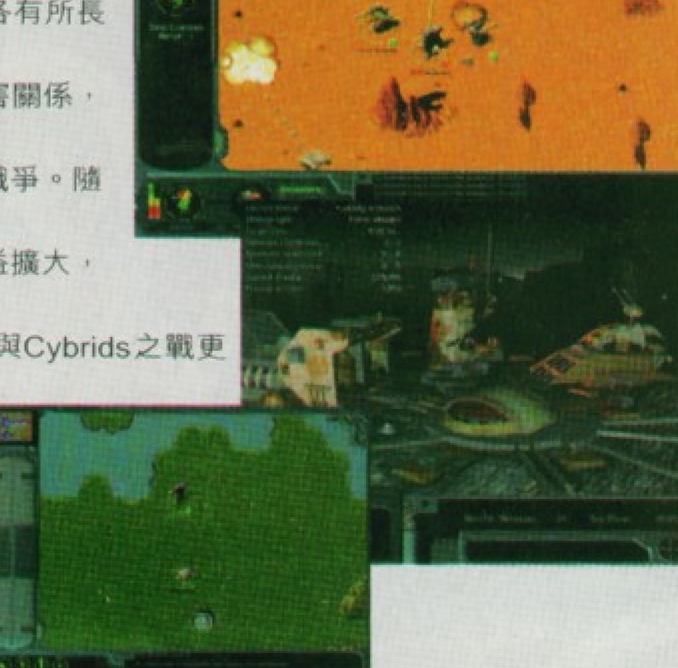


英國遊戲廠商「Sierra」，自從在兩年前推出了一隻以未來為背景名為《Cyberstorm》的戰棋遊戲之後，大受好評，在今年五月決定推出第二集《Cyberstorm 2：Corporate Wars》。遊戲的玩法與前作相似，同樣以回合形式來進行的戰棋遊戲，以不同能力的人造人，配合不同性能的機械人，再花心思去選擇和強化機體裝備，更是遊戲的樂趣所在。在新的一集中，除了一般的機械人外，更加入了不少如坦克、戰機與及小形飛船等等的兵種，而機械人的種類增加至二十七種，裝備部件更增至三百種以上。玩者在今集除了需要完成各種不同任務，更要不斷強化自己的基地，例如建造一些防禦設施來防止敵方偷襲、擴建格納庫來增加存機數量等等。



故事背景

故事發生於外星生物Cybrids與人類開戰後幾十年的世界，由於人類的團結，軍事科技日益發達，技術與力量以比當年強不小，Cybrids的威脅因此而亦得以解除，其後人類的主要軍力，則分別由八個各有所長的財團擁有，但他們為了各自的利害關係，財團與財團之間發生了好幾次小型戰爭。隨著時間的過去，各財團的戰爭亦日益擴大，直到現在，所爆發的戰爭比起過往與Cybrids之戰更有過之而無不及，而玩者在遊戲中，須要選擇其中一個財團，為自己的權力而戰。



文：神之黃昏



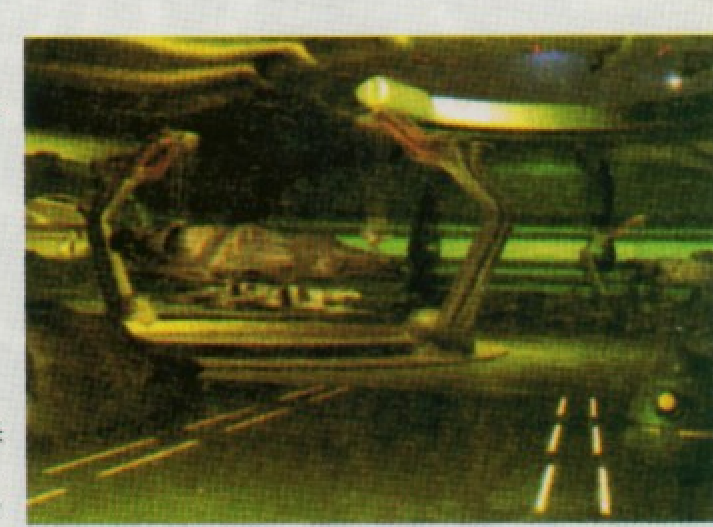
製造商：ORIGIN
遊戲性質：Space Combat Simulation
發售日：預定 98 年第四季
容量：CD-ROM
系統要求：未定
註：必須裝置 3D 加速卡



說起 ORIGIN 的太空戰鬥模擬遊戲，大家一定會想起＜ Wing Commander ＞系列，然而它還有另一隻同類型的名作，唔～是的，便是＜ Privateer ＞了。那麼大家一齊看看這遊戲第三集的資料吧！

不下 WC 遊戲

《Privateer 3》採用了製作＜ Wing Commander Prophecy ＞的引擎「Vision Engine」來開發，而且其開發小組在開始工作之前，亦曾協助＜ WCP ＞小組完成遊戲，所以可說是已經熟諳這開發引擎，再者系統方面尚未決定，但初步的構想是 Pentium 166 MHz 、 32 MB RAM 及一張 3D 加速卡，故此遊戲畫面方面，起碼是不下於＜ WCP ＞，例如飛船會以煙、火等等來表現它的損壞程度，更何況現在預定了 3D 加速卡是必需品之一的呢！





回到 WC 世界

此外，遊戲會回歸＜ Wing Commander ＞的世界觀，大家有機會來到 Kilrathi 帝國的工業化領域裏面，《Privateer 2》總共有 20 個不同的世界，但是今次第三集的宇宙觀卻接近 50 個世界，即超過 2000 處地方讓你去闖盪，一些地方是給你提升戰機，另一些是關乎遊戲本身，而且每一處地方都有自己的經濟、接洽任務程序、角色等等，構成一個色彩繽紛的世界。



金錢就是一切

雖然《Privateer 3》有數個故事線，但其主線只得一個，而結局也是一樣，例如大家選擇與 Kilrathi Bloodhunters 一起的話，故事便會圍繞這方面，然而最後結局則會回歸主線。遊戲背景設定在＜ Wing Commander Prophecy ＞之後的不久，由於你的戰機受到太空海盜的攻擊而受損，並去到 New Damascus ，多種因素之下，便和 Kilrathi 進行交易。

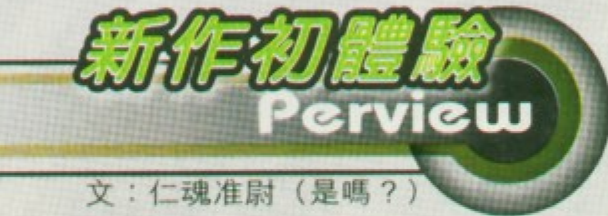
遊戲最大的目標之一就是「搵快錢」，所以玩者們要接洽一些任務來取得金錢，整隻遊戲起碼有 40 項任務，大家可以為一些機械師取得或運送食物，甚至能夠為海盜攻擊昔日的隊友── Confederation ，不知道到時能否有機會攻擊 Midway 呢？

取得金錢之後，便是為自己購買一些有用的東西，例如最新型的強勁武器，不過正如之前所說，每處地方都有自己的經濟狀況，故此，怎樣才可以把金錢用得其所呢？那就要看看大家的經濟手腕了！

屬於自己的對戰

開發人員宣稱可以說《Privateer 3》是首隻能夠多人共玩的＜ Wing Commander ＞，暫時這方面的初步計畫是讓大家就喜歡的遊戲條件（如加入的人數），建立屬於自己的伺服器（Server），然後其他人便使用類似「QuakeSpy」的程式，找出這些伺服器，隨時隨地加入戰團、發出簡訊，甚至買廣告等等，當然啦！雖然理論上是可以容許千千萬萬的人一同作戰，不過大家也要因應自己伺服器的能力而作出決定。

另外，一如《Longbow 2》，所有任務已經設定為能夠給各位與其他玩者或電腦共同享受，再者，人工智能方面亦有所提升，無論是敵機或隊友，都有十分聰明及活潑的表現。▼

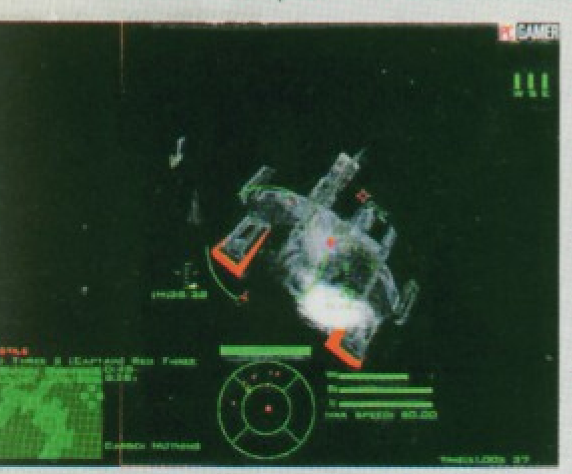


文：仁魂准尉（是嗎？）

DESCENT.
FREESPACE
THE GREAT WAR

製造商：Parallax/Interplay
遊戲性質：Space Simulation
發售日：預定6月1日
容量：CD-ROM
系統要求：未定

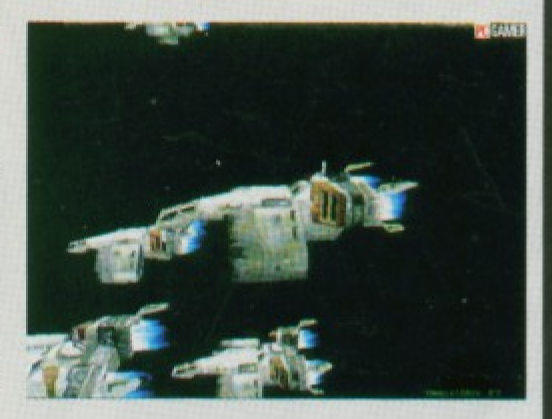
文：太空仁魂



無疑＜Wing Commander＞系列是最成功的太空戰鬥模擬遊戲，所以不少遊戲商都開發同類型的題材，例如LucasArts的＜X-Wing＞等等，現在Interplay也為其名作推出類似的遊戲，這便是《Descent: Free Space – The Great War》。

兩面受敵

人類經已踏足太空，建立殖民地，並成立新政府「Galactic Terran Alliance」(簡稱GTA)，不久之後，他們終於認知了自己並不孤單，與名為「Vasudans」的外星種族接觸，可是同時帶來失望，只因雙方產生無可比擬的戰爭。



14年過去，高科技的外星種族「Shivan」出現，也同時帶來旋風般的破壞，受到嚴峻攻擊的GTA和Vasudans聯合起來，向Shivan反攻，然而途中Vasudans會倒戈相對......

奪取任務

整隻遊戲共有60版關數(或者可以說為任務)，而通常玩們可以玩到當中的30版。首先大家會進行簡報，取得一些任務的資料，然後選擇適當的戰機出發，不過遊戲的最重要關鍵就是在與敵機接觸中，奪取它的技術，簡單來說，當完成之後，GTA的科學家會從殘骸中，開發出新武器和技術給大家日後運用，故此，你要小心地決定攻擊對手的哪部分，如：通訊設備、引擎等等。

互相諷刺



假使大家不喜歡遊戲中任務的話，可以利用其中附送的任務編輯器「FRED」，設計出一些自以為精采的行動。關於多人對戰模式方面，《Descent: Free Space – The Great War》能夠讓合共12名對手互拼，然而最大的賣點是，遊戲途中，可以使用Microphone對話，於是乎大家更能感到真實的戰鬥狀態。

文：寄生蟲阿三號……仁魂



製造商：Vis/Interplay
發售日：預定8月中
系統要求：Pentium 166 MHz/16 MB RAM/4倍速CD-ROM
遊戲性質：AVG
容量：CD-ROM
註：支援多款3D加速卡



話說某天，一名外星戰士慘被擊破頭顱，就在準備復生的那一刻，一條蚯蚓剛好走進了他(？)的身體，從此以後，他的面孔便以蚯蚓的形態來見人，人們叫他為「Earthworm Jim」，而我們則叫他為「蚯蚓戰士」。現在，這一位戰士準備走出昔日的平面世界，進入立體的圖像領域。

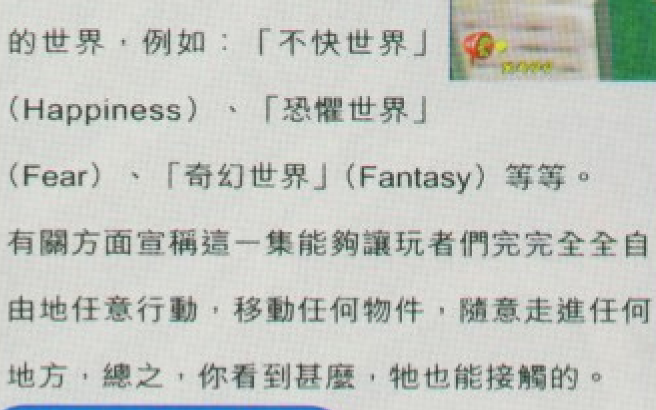
有甚麼的新歷險？



說來也奇怪，這一次Earthworm Jim被一隻跌下來的母牛，擊至不醒人事，不久之後，他發現已進入自己思想的瘋狂世界裏，於是他勇闖這一個充滿可能性的境界，務求使自己回復清醒過來，返回現實的世界，可是，昔日的勁敵正靜靜地等候他的到來......

立體無限？





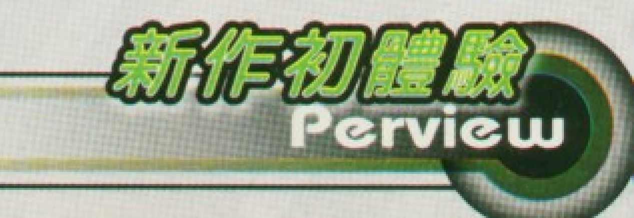
Earthworm Jim能否回到現實世界，就是由玩者們自己來決定。顧名思義，《Earthworm Jim 3D》當然以立體圖像製作，整隻遊戲共有30版關數，同時亦分為五個不同的世界，例如：「不快世界」(Happiness)、「恐懼世界」(Fear)、「奇幻世界」(Fantasy)等等。

有關方面宣稱這一集能夠讓玩者們完完全全自由地任意行動，移動任何物件，隨意走進任何地方，總之，你看到甚麼，牠也能接觸的。

對手大雜燴

今次阿Jim不但面對昔日的宿敵，如：Evil the Cat、Professor Monkey-For-A-Head、Bob the Goldfish等等，而且也要對抗自己腦海中的新對頭，好像瘋狂的牛鎗客Bovine Special Elite、滑板兔Rabid以及身穿白袍的Disco Zombies等等，各式各樣的趣怪敵人，將會出現於《Earthworm Jim 3D》。







製造商：MGM Interative

遊戲性質：SLG

發售日：預定6月1日

容量：CD-ROM

系統要求：Pentium 90 MHz/16 MB RAM

註：支援多款3D加速卡



近來美國國防電腦方面出現很多問題，明邀侵入的，就只是查出一個，不請自來的，就要當事人遇講先知，還好，可以為以下介紹的遊戲《WARGAMES》應一應景。

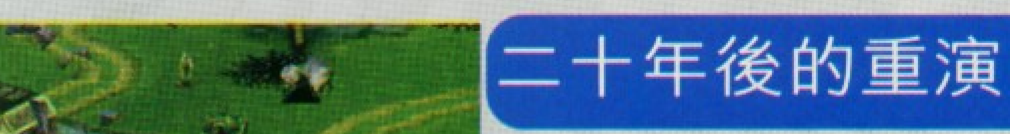
二十年前的錯失

《Wargames》是改篇自1983年的同名電影，如果大家聽到其中文名「真假戰爭」，相信都立刻記得是甚麼電影。不知道？好吧！這套可以說是早期關於網絡的電影。

話說一名少年 David Lightman 雖然不是一名優秀學生，不過他惟獨是擁有高超的電腦技術，正如他向新認識的朋友 Jennifer 透露，他可以連上學校的網絡，然後把成績由E級改為A級。

一日， David 聽到有一隻新遊戲準備推出，於是決定侵入這遊戲公司的保安系統，希望比其他人更早玩到遊戲，誰料進入了 NORAD（North American Aerospace Defense Center）總部的導彈電腦系統，不知就裏的 David 就命令電腦啟動一場核子戰爭遊戲，另一方面使 NORAD 以為蘇聯發動核彈攻擊，雖然其後 David 離開了侵入，但其實電腦仍然繼續這場「遊戲」，因此一場世界大戰蓄勢待發。

被 FBI 追捕和囚禁在 NORAD 之後， David 逃走出來，並帶領 Jennifer 往一無人小島，勸說電腦教授 Falken 前去 NORAD ，停止這一場既真亦假的遊戲......



二十年後的重演

至於《Wargames》是一隻實時戰略遊戲，背景設定在事件發生之後的二十年，正在為 NORAD 工作的 David Lightman 為 WOPR 電腦設計了一隻戰爭模擬遊戲，為了測試，他把這遊戲放在一間與 NORAD 秘密合作的遊戲公司「Protovivion」網頁上面，而大家正正扮演一些玩者入侵這網頁，找出這隻最新的 Protovivion「遊戲」，但進行了數個任務之後，卻發現現實世界正受到攻擊，於是大家為免世界大戰發生而努力爭勝。

網絡上的戰爭



整隻遊戲總共有30版關數，分為兩個集團，便是人類和 WOPR ，大家就是興建設施和軍備對抗敵手，當中的海陸空軍備高達100種，包括了直昇機、機械人、導彈戰艦、工程師等等，而且更能修復或救活，其中的戰車及軍人亦可以讓大家調整移動速度（快及慢兩種）。

《Wargames》採用 Quarter 視點，地形更使用立體圖像製作，玩者也可以隨意放大縮小，及移動轉向地圖任何一點，大家亦會面對六種不同的戰場，例如：沙漠、低地、森林、海洋、雪地等等，而且在遊戲途中，還可以看到天氣變化。

遊戲最重要的資源是金錢，至於取得的方法是派出一些類似 Hacker 的軍種找尋，再者這些類似 Hacker 的軍種不單是「搵錢車」那麼簡單，他們能夠奪取資料，控制對手的電腦中心，減低敵軍的表現，甚至輸入電腦病毒，不要忘記你是在網絡中爭戰。

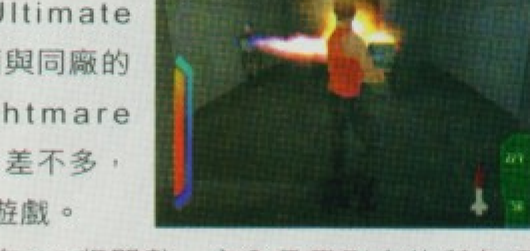
文：仁魂電腦



製造商：Kalisto/Gaumont　遊戲性質：ACT
發售日：預定 6 月 30 日　容量：CD-ROM
系統要求：Pentium 133 MHz/16 MB RAM/50 MB 硬碟空間 /4 倍速 CD-ROM　註：支援多款 3D 加速卡

風、火、水、土是古希臘煉金術的四種元素，而這四種元素聚合起來，便創造了第五種元素——生命。另一個五千年經已過去，公元2259年3月18日0200時，不同次元之間的門展開短暫的開啟，邪惡的生命體立意消滅一切，這宇宙需要一位英雄......

投入電影中的宇宙



《The Fifth Element～The Game》是改篇自 Luc Besson 的同名科幻電影，由製作＜Ultimate Racing Pro＞的Kalisto開發，玩法和介面與同廠的作品＜Nightmare Creatures＞差不多，是立體動作遊戲。



整隻遊戲共有 15 版關數，完全是電影中的所有場景，當中包括23世紀的紐約市、太空港、埃及神殿等等，使大家能夠再次投入色彩繽紛的世界觀。此外，遊戲途中也會加插一些電影片段，大家在努力進行遊戲之際，又可以重溫精采的故事。

音樂方面，不單收入了電影的原聲音樂，而且原聲音樂的作曲家Eric Serra，更特別為遊戲創作了不少新樂章。

英雄就是玩者



今次兩名角色 Korben Dallas 及 Leeloo，不再是 Bruce Willis 和 Milla Jovovich 飾演，而是由玩者你擔當。若大家選擇Korben Dallas的話，首先是使用各種武器，從實驗室的守衛手中，救出 Leeloo，然後再對付外星怪物 Mangalores，以及找尋多用途武器「ZF1」。其後還要找出Zorg埋下的炸彈，拯救成為人質的神職人員 Vito Cornelius......





若你使用Leeloo的話，就要運用非凡的身手，逃出實驗室，躲避Mangalores的追殺，找出通行證（Multipass）。去到「失樂園」（Fhloston Paradise），也要面對外星怪物和 Zorg 的攻擊......

最後，Korben Dallas 及 Leeloo 能否到達埃及神殿，發動終極武器，消滅邪惡的生命體的呢？這就要看看大家的手腕了！

文：Milla Jovovich 迷仁魂



發行商：Microsoft　遊戲性質：RAC
發售日：未定　容量：未定
系統要求：Pentium 133、16 MB RAM、4倍速CD-ROM、80mb以上硬碟空間、Windows95

上回 Microsoft 推出其大腳八賽車 Monster Truck Madness，大受好評。其沙塵滾滾，充滿電油味的感覺使不少玩家留下深刻印象。現在，Microsoft 將再推出 Monster Truck Madness 2，到時又會引起多大回響！？

完全係望天打掛



■ 月夜之下摸黑比賽

遊戲有九架巨型大腳八供玩者選擇，當中更有來自 WCW 和 NWC 的超級靚車，車內的引擎聲更是收錄自原車引擎。賽道總數有12條，每條賽道都有獨特的場景，由阿芝特克的背景到廢車場都有，並且全數支援多人對戰模式。那麼可謂望天打掛？皆因日月晴陰對賽事影響極甚。風雪雷雨會使地面異常濕滑，你不單需要顧慮會否撞上其他腳八，還要小心隨時反車。晚上路面黑漆漆的，你亦只能倚賴車前一對車頭燈。



■ 風雪彌漫，小心駕駛



■ 賽道選擇

新穎玩法 Summit Rumble

賽道當中還有一條賽道只能以多人對戰形式玩叫 Summit Rumble，玩法大致上便是要參賽者們圍著一座小山丘跑圈，跑圈過程當中參賽者需要將對手推出圈外。而最後留在圈中最長時間的便是山丘之王，精彩吧！

賽道！？無！何來賽道？

其實所謂賽道亦只是一條似有還無的東西，遊戲內所有眼目所及的場景盡皆去，只要你並不是抄車落水，只要你仍能找到 CheckPoint，去吧！抄一條最近的捷徑，直抵終點！



■ 我又越過高山又越谷，快趣搵條捷徑先！

支援什麼？



多著呢！畫面方面支援大部份的 AGP 顯示卡，3D 加速卡。網絡則有 Modem、TCP/IP、IPX，甚至可在 Modem 對決時以 Microphone 和對頭對罵（哈！爽呀！）。另外亦支援 MMX 設備及 Forced Feedback Joystick。



TEXT BY：大腳八正太



地城守護者國際中文版

TEXT BY：法魔(Warlock)正太

發行商 ：Electronic Arts
遊戲性質 ： SLG
發售日 ： 發售中
容量 ： CD-ROM × 2
系統要求 ： Pentium 60 、8mb Ram 、
4 倍速 CD-ROM 、 80mb 以上硬碟空間、中文視窗 95

在一片中文化熱中，牛蛙公司亦為其得意名作《Dungeon Keeper》推出國際中文版。使各大地城城主感受到更親切的介面，並在南征北討，將一眾人類驅逐，使大片土地落入大家的魔掌之後，再尋到新的挑戰！

完完全全的中文化，包括[Manual]



■完全中文化的介面，連語音也是國語的啊！

許多中文化的遊戲都只是換湯不換藥，只是包裝換上中文子句，就連中文 Manual 也欠奉。《地城守護者》便來個撤頭撤尾的中文化，隨碟先送上一本全中文的系統安裝參考，一本詳盡的玩法、物件及生物介紹冊子，再加上一本故事集及關卡提示， CD 內含《Dungeon Keeper》的原有程式中文版，十五個新的版圖(當然也是中文的）和一些 Desktop Theme。但是支援 Direct 3D 及 3D 加速器的 Patch 檔便要到牛娃公司的網址（http:/www.bullfrog.ea.com）下傳。

新的挑戰



■ 得到吸血鬼的幫助，為牠報復吧！

■ 將每個偽善的人類打倒，免得他們成為你的絆腳石。

若你已完成了《Dungeon Keeper》內的所有關卡而自鳴得意的話，碟內所含的任務資料片－－《Deeper Dungeon》中的十五個全新關卡絕對能再一次挑戰你城主之位。這十五個關卡每個都有其獨特故事，且難度大都在舊有版圖之上，各位偉大的城主，何有信心再度接受挑戰?

鬼哭神號的桌面佈景主題

除了新的挑戰外，牛娃亦為各城主的桌面送上可愛又可怖的裝飾。首先將碟內的 Keeper Theme 一個叫「Dkimpsvr.scr」的檔案拷貝到 Window 的 system 目錄之下，再螢幕保護裝置選 Dungeon Keeper screensaver。另外一套 Theme 則需要自行將「Keeper Theme.exe」解壓。



■地下城中的小怪物經已入侵桌面！？



巫毒小子中文版

製造商：Infogam/Interwise
發售日期：發售中
遊戲性質：AVG
系統需求：Pentium 75 MHz、8 MB RAM、4X CD-ROM drive、Mouse、Windows 95
INFOGRAMES

舊作翻新

如果各位讀者玩過《鬼屋魔影》系列的遊戲，都會認識 Infogram 公司，而《巫毒小子》便是由她製作。現在它已經推出了中文版，並且由台灣的 Interwise 公司製作及發行。雖然是一個舊作翻新，但是仍然帶給大家耳目一新的感覺，因為其遊戲內容採用全中文字幕、原文語音的方式推出。玩者們可以選擇扮演小男孩或小女孩，藉由一本施了詛咒的古老故事書，進入這個充滿奇幻色彩的世界中，向邪惡的星期六男爵挑戰，以便解決自已和所有被他禁錮的靈魂。



■玩家可以選擇扮演男孩或女孩。

遊戲開始



■遊戲裡有很多動畫，使玩者有看動畫的感覺。

當巫毒小子醒來的時候，站在一個從沒有人來過的地方，而且他的前方有一位僵屍站著，從他口中知道他是一個僕人，而所服待的主人是星期六公爵。僵屍先生還說他上次見過的活人到現在見到巫毒小子已有一千兩百年了，話一說完他又要服待星期六公爵，臨走前還提醒巫毒小子不要被公爵抓到。

僵屍走了之後，房間便餘下巫毒小子，玩者必須四周看看，在牆腳的地方可以找到黏土粉末，而在左上角的天花上有一個機關。由於太高的關係，所以把旁邊的箱子推過去，便可以把機關拉下。這時破了一個大洞的地板開始密合起來，而且還出現了一桶水。把這桶水拿起，走到工作平台，照指示把黏土粉末和水混合，便可以獲得一個護身符。然後玩者便可以離開這裡，繼續展開探險旅程。

遊戲操作

《巫毒小子》的遊戲進行方式相當簡單，玩用者不必再花很多的精神來設定各類選項，而操作方式是標準的「一鼠走天下」，隨著鼠標的移動，可使用或點選的物品名稱就會出現在螢幕下方，使用的時候也只要拖曳物品即可。



■有很多不大不刁鑽的謎題。

總結

總括而言，《巫毒小子》內的謎題設計並不刁鑽，而配合的幾款小遊戲，諸如接水管、調色、拼圖等，都大大增加遊戲的可玩性。還有接場的動畫，效果有如卡通一般，十分充滿娛樂的效果。而且畫面上有許多可以跟玩者產生互動的物品，點選時便會出現一段小動畫，相當饒富教育意味，這也是這遊戲最成功之處。



發行商：梵大師
遊戲性質：RPG
發售日：發售中
容量：CD-ROM X 1
工作平台：WIN95
系統要求：486DX-66 以上，16MB RAM，89MB 以上的硬碟空間，雙倍速 CD-ROM

TEXT BY：路人甲



故事介紹

「西遊記」的故事相信沒人不知，

但本遊戲就如其名《美猴王》

故事分開六大部分：

1：出世的東勝神州花果山

2：學成人形的人間南贍部洲

3：學到仙家本領的西牛賀洲斜月三星洞

4：得寶降龍的東海龍宮

5：消除死籍的陰曹地府

6：仗義出手的杭州雷峰塔

情節包括從花果山出世到地府銷毀生死簿。雖然和原著相彷，但原著中絕對找不到攻略的喔。

遊戲內容


■哇！老虎，快閃。

遊戲的主角當然就是孫悟空，玩家將會控制主角遊歷神話中的仙境。戰鬥方法採用傳統的RPG回合制。但奇怪的是本遊戲並不提供裝備的功能，戰鬥時會以玩家所擁有的最強武器作出攻擊。而道術方面，有些法術須要擁有特定的法寶才能施展，部分法術和所有道行是通過煉丹獲得的。

聲、色、


■各走各的

畫面方面採用了山水畫，雖然色彩比較平凡，但還算不錯。但會出現一個問題，就是「人景合一」的偉大情形，像經過樹林時突然被怪物攻擊，原來是因為「蛇」的顏色跟樹林一樣。不過遊戲後半由於背景顏色的關係，這個「人景合一」的問題會自然消失。至於音效方面質數頗高，使用了CD音源，而且音樂播出適時，能令玩家感覺身處實景中一般。

總結

吳承恩的西遊記故事宏大，而《美猴王》所塔述的故事不到十分之一，但巳令人嘆為觀止。雖然遊戲本身還有很多地方需要改善，但有西遊記作後盾，相信可玩性也不會太低吧。而且我不是說了麼，美猴王的故事只是西遊記的十分之一呀，那當然會有續集，開發經己在進行中喔。

基本操作：

本遊戲採用全鍵盤操作，並不支援滑鼠。
HOME、END、PGUP、PGDN 鍵：用於控制主角在場景中行走
INS 鍵：能夠以主角為中心更新螢幕
空白鍵：對話或打開寶箱
ESC 鍵：開啟選單
方向鍵：選項控制
Enter 鍵：確認選項

戰鬥操作：

投擲：把石塊和木棒之類的硬物投出
金蟬脫殼：就是逃！
扑抓：直接攻擊
孤注一擲：攻擊全部敵人，但體力會下降一半



製造商：盤古軟件
發售日期：發售中
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM
需求：486 以上機種，8Mb RAM，MOUSE



■如果其中一個隊友死了，便會出現這個畫面。

唧復唧唧，木蘭當戶織，不聞機杼聲，惟聞女歎息。問女何所思，問女何所憶。「女亦無所思，女亦無所憶。昨夜見軍帖，可汗大點兵；軍書十二卷，卷卷有爺名。阿爺無大兒，木蘭無長兄，願為市鞍馬，從此替爺征。」

相信每個中學生都讀過木蘭辭，對以上的文句有一點似曾相識的感覺。而《花木蘭》這遊戲取材就是來自這首辭。不過這遊戲的玩法並不是一個角色扮演或冒險遊戲方式進行，而是一個戰略遊戲。不知道以這個故事為題的戰略遊戲，會是怎麼樣的遊戲呢？

遊戲背景

■每一個人的裝備也不同。

自從西晉滅亡了之後，中原出現了割據的局面，到處都是戰火紛飛民不聊生。而這個嚴重分裂的情況時達 136 年，也就是歷史上最混亂的時代“五胡十六國”。在公元 386 年的北魏王朝，而當時與北魏王朝並存的小國有十多個，其中包括高車、樓蘭、庫莫奚、獨孤部等等。在這幾個遊牧民族中，以樓蘭最為強大，所以他們經常打擾北魏邊界的安寧。因此，北魏多次引兵進攻大漠，打擊樓蘭。因此著名詩人王昌齡的詩句便有：“黃沙百戰穿金甲，不破樓蘭終不還”。

遊戲開始



■必須打敗宇文豹，他才會加入玩者的隊伍。

在公元 409 年，樓蘭趁北魏天災，於是大舉入侵中原。而魏王朝在民族危亡之際，大舉徵兵。因此有些老年人也要拿起武器，向敵軍作戰，保護國家。花木蘭就是在這個朝代的人，所以便有女扮男裝代父從軍的故事。在遊戲開始只花木蘭和盧太義面對一班土匪，跟著便要打敗宇文豹，這樣他才會加入玩者的小隊，一起展開艱苦的征途。玩者必須懂得戰術的運用，才可以把敵人打敗。此外，還要保持隊中各成員的生命均等，否則其中一個成員死了，玩者也得要從新開始，可見這遊戲十分重視團隊精神。

操作方法

《花木蘭》的操作十分簡單，是一鼠走天下，所以十分容易上手。當打敗了敵人後便會獲得一些物品，這些物品可以補充生命力、內力、攻擊力、防衛力等。此外，每攻擊一次敵人，經驗值便會增加，有了足夠的經驗值便會升級。升級後，可使用的攻擊方法或法力會多一點。

總結

《花木蘭》是一個國產遊戲，而且其解像度高達 640 X 480。遊戲內的人物造型也不錯，不過就缺乏一些遊戲音效。雖然如此，遊戲內的背景音樂都是中國著名的樂曲如將軍令、十面埋伏、金蛇狂舞、高山流水等等，使玩者會覺得十分傴壓迫感。如果玩者們已經厭倦了《三國志》這類遊戲，不防試試這遊戲。

文：TOTORO





製造商：軟體世界
發售日期：發售中
遊戲性質：SIM
容量：CD-ROM
作業系統：DOS 6.22 或以上
需求：486以上機種、8MB RAM、4x CD-ROM、Mouse

不知道大家認為香港的城市規劃怎樣呢？是否十分完美無暇呢？筆者就覺得不是很好，如果我是城市規劃師，就會．．．．．

憑空說白話是沒有用的，還是實踐出來好。現在便有一個好機會，讓大家成為一個好的城市規劃師，就是玩《模擬首都》！！

遊戲開始

遊戲開始時，玩者將從一個小鎮開始建設，因此必須進行整地、規劃工商業區域、舖設道路，還要安排住宅區的位置。正當玩者忙碌建設時，電腦居民便開始入住玩者所建的城市，當他們入住後，便會開始作出一些要求及娛樂需要。因此，玩者必須對居民的各種要求和目前社會狀況作改善，包括建設發電廠、自來水廠、地下管線、公路、鐵路等等。

■每個月都有一張月結單

活潑方式表達意外

《模擬首都》以一種活潑的方式表達一些不能預測的意外，例如火災、水淹、失業率增加等，以動畫上演各式各樣的天災人禍，讓玩者也可以感同身受。而且更多的立體建築物組成，包括發電廠、自來水廠、瓦斯處理廠、電信局等等，還提供縱橫的管線建設——地下電纜、水管、和"瓦斯管線"與"電信管線"，這些管線的維修與連接，都是一個很大的學問！



■在適當的時候要建設一些服務設施



■一個首都級城市必須俱備各種公共設施

交通問題

無論是遊戲或是真實的社會，交通問題永遠都是最難解決，《模擬首都》使用了一種史無前例的地上及地下公路、地上及地下鐵路、高架與地下捷運等6種不同的建設。玩者可以自行決定路線，如果想美化市容的話，可以遍植樹木、修築河堤、水道，連地表起伏都可由玩者決定！

四年一選

由於每個階段都有不同的目標，而各階段也會出現影響民生生活的功能性建築物，建築物的影響是連鎖性互動的。因此，電腦居民會作出一些要求及需要，而玩者的回應及做法會於四年一次選舉中知道。所以玩者的政績，在遊戲時間中，每四年就必須通過民意的洗禮。除了在市政的表現之外，還可以透過不同的手段如募款餐會、散發傳單等選舉招式來加強支持度，而若一些如火災、瓦斯氣爆、或都市升格等特殊事件，也會影響各位的政治前途！



■四年一舉，以表電腦居民對玩家的支持

遊戲操作

1.狀況顯示
2.工具顯示
3.查詢選項
4.功能選項
5.移山填海
6.建築物選項
7.交通設施選項
8.休閒設施選項
9. 公共設施
10. 服務設施
11.議會選項
12.城市鳥瞰圖
13.市政選單
14.競選控制選單
15.目前座標
16.中央歸正
17.放大地圖
18. 縮小地圖
19. 左旋視角
20 旋視角

遊戲等級及設施需求列表：

鄉鎮級

總目標	發展工業為主。
能源方面	電力為主、水力次要，電訊、瓦斯可有可無。
污染方面	各區域不在乎。
治安方面	不易惡化。
地價方面	易提升。
休閒設施	不在乎，有公園。
教育方面	教育指數不需要很高。
交通方面	蓋公車站。
設施方面	至少要有公車站。

城市級

總目標	工業為主，商業為輔。
能源方面	電力為主、水力及部份電訊。
污染方面	住宅區污染指數在乎。
治安方面	較易惡化。
地價方面	較難提升。
休閒設施	一點在乎，要求多樣化，例如動物園、植物園。
教育方面	要有基本教育。
交通方面	造鐵路。
設施方面	至少要有兩個火車站。

都會級

總目標	商業為主，工業為輔。
能源方面	需要所有能源，包括電力、水力、電訊及瓦斯。
污染方面	所有區域皆在乎。
治安方面	易惡化。
地價方面	較難提升。
休閒設施	一點在乎，要求多樣化。
教育方面	高等教育。
交通方面	蓋高架鐵路、捷運。
設施方面	捷運站至少要有兩個。

首都級

總目標	發展商業為主。
能源方面	需要所有能源，包括電力、水力、電訊及瓦斯。
污染方面	所有區域皆在乎。
治安方面	非常容易惡化。
地價方面	非常難提升。
休閒設施	非常在乎，儘量多樣化、多場地。
教育方面	除了各級學校，還要有博物館、圖書館。
交通方面	蓋地下捷運。
設施方面	地下捷運站至少要有兩個。

文：TOTORO



發行商：智冠科技
遊戲性質：RPG
預定發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：DOS6.0,WIN95 / PENTIUM 75MHz / 16MB RAM /90MB HDD

十分邪靈驚情 RPG

故事背景

魔鬼在人間尋找子孫們的樂土，他喚起人類對魔法和鍊金術的慾望，令人類起了邪惡的念頭。魔鬼在人間物色合適的助手，以助他們統治世人的心，隨後引發的人魔大戰在大陸上展開。最後，憔悴的大刀勇士以最後的吼叫將魔王封印…。事過境遷，同一片大地上，在一個童話式王子與公主成婚的婚禮中，當王子給予公主深情一吻的時候，發覺對方長了一對如吸血鬼的犬齒，更患上急病，憂心不已的王子跟父王相討一番後，決定找教主相量…。

■是不是有種驚情四百年的感覺呢？



■杰斐士真身在此

王子是什麼人？

杰斐士，特羅西瓦王子，是一個超級型勁靚仔的主人公。他為了救助被大魔王選中的未婚妻公主，而踏上除魔之路（除魔和救人有什麼關係？天曉得！）

操作說明

基本上遊戲在 DOS 上執行，鍵盤操作以ENTER作決定，以HOME、END、PAGE UP 、 PAGE DOWN 控制主角在 QUARTER VIEW 地形上行動。方向鍵作上下左右和戰鬥中的選擇。按 ESC 呼出 MAIN MENU ，您可以在此儲存 / 載入進度、裝備道具、使用法術和道具等。遊戲的進行和一般 RPG 無異，只要多打聽情報，不要遺漏寶箱寶物，定時定候回城鎮入貨買新道具，應該沒有什麼行差踏錯的了，祝各位勇者好運。

■十分殘忍的封印方法

■主角施展魔法



■很有歐陸中世紀建築風味





發行商： 富峰群
遊戲性質：RPG + SLG
發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：486DX2 、 8mb Ram 、 Windows 95 & MSDOS

TEXT BY：
然國大將軍宮川正太

在遙遠的古大陸上...

多個種族一同生活著、對立著和戰鬥著，這個局面最終由一位叫冥闇的聖主打破。他憑藉其所有種族皆為平等的主張及獨特的個性，吸引了不少民眾和將領，並平定了天下，定國號義天，自號天龍天帝。但天龍天帝命不長久，他去逝之後，地方將領們便各據一方，後繼的聖主又被推翻，判亂者儒平定國號「浩」，主角法虎便生於此亂世之中，年少氣盛而又滿有才華的他因友人所荐而加入軍隊・・・



■ 軍隊內的不同兵種

行軍佈陣

遊戲整個場景以 3D 運算組成，地圖上會出現不同的地形，例如山林、大道、城池、河川等，你控制的軍隊便要在這片版圖上與敵軍展開即時戰鬥。在大地圖上，玩者可以控制自己統領的軍隊，擺開不同的陣式，或圍剿，或前後進擊，或作遊擊突入・・・當玩者與敵軍相遇之後便會馬上進入小地圖式的戰鬥畫面，到時玩者的行軍佈陣便會決定戰役中的勝敗與否，而玩者隊中的兵種和地形的配合亦是重要的決定因素・・・



■ 兩軍交鋒

■ 以 3D 運算的介面

基本操作

Esc	系統菜單
M	喚出地圖
W、S、A、D	視點轉移
上、下、左、右	視角轉移
PageUP 、 PageDown	拉近、遠鏡

揮軍章法

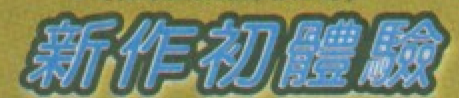
平常移動	以普通速度向目的地推進
奔馳移動	以最高速度推進，但若在大地圖上碰上敵人，隊形在進入戰鬥畫面時便會被打亂。而在戰鬥中使用，騎兵等步速較快的部隊便會拋離步兵，而使隊形崩潰・・・
潛伏移動	最緩慢的移動方式，便於隱藏

需要耐心等待的序章

因一開始時主角只是小將一名，所以啥也不能幹，一直要等到進入戰鬥畫面後玩者方能控制法虎一人。其他人物玩者既不能用亦不能讓他們死，所以法虎只能努力奔向前方支援隊友，但不要馬上交鋒，要待先頭部隊退去後才可讓法虎與敵軍首將馬參一決高下（贏梗！）



■可採取這條路線靠近馬參





發行商：華義國際
遊戲性質：SLG
預定發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：CWin95 / PENTIUM 75MHz / 16MB RAM / 8MB HDD

Text by：ABO

還記得本刊創刊號曾介紹過一隻名為《模擬西餐廳》的遊戲。今次介紹的《夢幻西餐廳》其實就是其中文版，基本上玩法一樣，只是中文化吧了。還有，隨碟附送幾段華義發行遊戲的宣傳片和幾隻遊戲試玩版。如若日語成為您當餐廳老闆的障礙，今回的夢幻西餐廳就能達成您的心願了。

■雇員共六十名，各有不同個性

身為店舖東主，您首先要決定餐廳的地點、其外觀、裝潢、門窗、店內桌椅、收銀檯的位置都要考慮，而且購買桌椅的次序亦要考究。然後是廚師和服務生的雇用，每位雇員都各有所長，當然要求薪酬會各有不同。跟着是菜單的選擇，記住要設定採購數目，令店內經常有足夠存貨。待正式開店前還有不少要作調整的設定，例如男女侍應的制服、開店時間、室溫、室內配樂等等。開張後就會有上門的客人，首先侍應會因應客人人數帶位，待他們點選菜式後向廚師落 ORDER。每種菜式都有設定的烹調時間，注意不要讓客人等候太久，送上膳食後客人可能會賴死唔走，必要時可以請他離開，但此舉當然會讓他白食。客人來到櫃檯後侍應會收拾餐桌才幫客人埋客，生意暢旺的時候，直會應接不暇，擴充營業後是加強人手的時候了。

■從統計的顧客資料分析，決定是否需改變現有菜譜

每個月都有雜誌給餐廳做個評價，要拿五星級必須要在盈餘、客人數目、個人表現方面取得理想成績才可。一如不少同類遊戲，基本上玩者只是一味觀察，等待，唔駛做（老闆特性？），有需要時才改變策略。可惜遊戲進行時間比較慢，又沒有設定顧問這類人，所以很多時都要從經驗學習新的策略。

■新款式會不斷增加



■服務生的位置也能更改

戦國美少女 斬斷雲空!!

發行商：TGL
遊戲性質：RPG
發售日：1998年春季
容量：CD-ROM X 1
工作平台：WIN95
系統要求：Pentium 100以上, 16MB RAM,雙倍速 CD-ROM

源起～



這是一個忍者們與著名武將織田信長戰鬥的故事。故事的序幕，始於日本戰國的安土桃山時代，伊賀流上忍一百地丹波的女兒百地天心，為了成為德川家的專屬忍者，特別接受了嚴酷的忍者試煉。這個試煉是從某家道館盜取書物，並有一位甲賀流的忍者一猿飛加乃，與天心競爭，看誰能先得手就錄取誰。兩人雖順利潛入館內，卻由於館主的武功過於高，而紛紛被打敗，就在此刻，天心、加乃決定攜手合作，一同將館主打倒以達成任務。在這次的事件後，兩人不但化解了彼此的敵意，而且還成為了好朋友。往後，兩也在忍者的道路上同行，並陸陸續續的找到兩位伙伴，以利共同達成任務。在慢慢捲入的各種事件裡，誰也不知道原本純真快樂的天心，會碰到什麼難以想像的故事，也不知會有多少悲歡離合圍繞著她們。



中文化！！

曾在第三期也曾介紹過這遊戲的日文版本，而這遊戲現己由台灣 TGL 作出中文改版工作。雖然是中文版，但是只有更改字幕，語音將會維持原本的日語發音。而且本遊戲的重頭戲「更衣系統」也將會保留，保証跟日文版本完全一樣哦，敬請期待。



TEXT BY：路人



發行商：KOEI　容量：CD-ROM
遊戲性質：SLG　系統要求：JWin95,NT4.0 / 486DX2 66MHz / 16MB RAM / 50MB HDD
預定發售日：發售中

信長的崛起

十六世紀的日本，足利氏設置的室町幕府早已失勢，形成戰國大名在各地割據的局面。與其說戰國大名是治國的守護大名，不如說是支配者更為恰當，和其他大名不斷鬥爭。織田信長是織田信秀的嫡子，信秀死後，信長繼承家督的地位，抱着統一天下的壯志逐鹿群雄，至於他的命運，就控制在玩者的股掌下了。


■故事發展很受玩者的決定所影響

吉良大浜の戦いにて大勝
萱津の戦いにて坂井大膳を撃破
平手政秀、信長を諫め自刃
海部郡の一揆を鎮圧
織田信友を破り、清洲城を攻略
長良川の戦いで斎藤道三戦死
美濃より無事撤退する
稲生原にて織田信行を撃破
弟・織田信行を殺害
浮野の戦いにて岩倉城を攻略する

■自己編寫信長的歷史

遊戲流程

遊戲主要是由連場戰鬥和其間交代劇情的各種鋪排所組成，其手法有點像《機械人大戰》的格式，不過在會戰前有些東西是不能不幹的：諸如探知敵勢力的動向、跟部下武將的會話、決定作戰方法、拓大自己的戰力，即是改良武器、購入道具等等。大會戰中兩軍（甚至三軍）會以回合制的形式行動，每次戰役各有不同的勝負條件，敗北條件通常會是信長的撤退、根據地失守、過了限時等。

會戰前的準備畫面會有以下的主指令群，其意義如下：

- 商人　呼叫商人進行武器、防具和道具的買賣
- 倉庫　呼出倉庫主管處理現有道具
- 鍛冶　呼喚鍛鍊者，為信長軍改良兵器。可是限制可不少，除了要扣除現在金外，更要視乎鍛鍊者現有的技能值和他對各類兵器的熟練度，也要考慮武將能運用的兵器屬性
- 武將　表示武將的一覽表以及他們的能力值
- 右筆　記錄了信長直到現在的重大事件表
- 出陣　正式開始會戰


■武具的鍛冶是遊戲的魅力之一
■出擊前的準備

■戰鬥方面很易上手

地形和天候

地形多達27種，在陣地或村落中待機的話，每回合會回復一定程度的耐久值，在某些地形內可取得有用的寶物。至於岩山、湖、城、壁、石垣等地形則不能讓人通過。

天氣分為晴、雨、陰、雪四種，下雨天不能使用鐵砲，卻能使用某些特技。



發行商：KOEI
遊戲性質：SLG
預定發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：JWin95 / i486DX2 66MHz / 16MB RAM / 10MB HDD

戰國群雄傳



最近光榮推出了兩款以織田信長為主題的遊戲，分別是英傑傳系列的《織田信長傳》和今次要介紹的《信長之野望》。兩者雖同是戰略遊戲，可是在玩法上卻大異其趣，《織田信長傳》着重遊戲的節奏，每場戰鬥都很快；《信長之野望》則注重治國的策略部份，戰鬥方面反為其次。

《信長之野望》主要分兩個劇本——群雄割據和信長之野望，可以由一至四人進行遊戲，甚至觀戰都無問題。跟光榮其他同類型遊戲一樣，玩者可以飾演不同領主的角色，實行以小搏大或以大欺小，玩者更可隨時在設定中更改難易度。或者是由於漢字多的關係，當中的指令很易掌握，即使有猶疑都可即時詢問軍師的意見。

一如題名所示，玩者要支配三十八國，達成統一天下的霸業才算勝利。GAME OVER 條件則有如下三個，達成任何一個均會即時導至 GAME OVER。

1） 失去所支配的國家。
2） 沒有後繼者，即武將數變成零的時候大名死亡。因為武將本身是可以被選為後繼者。
3） 第三代大名死亡的時候，這與武將的存在與否無關，可說是一種時間限制。


■國家情報，可以順便調查武將和城內情報

行政指令解說

基本上每個指令都會花費行動力，有關怎樣分配，就由玩者自決了。

移動：主武將的轉移，金、兵糧的輸送
內政：開發國家土地以增加金、米的收入。內容包括開墾、築城、治水工程等
取引：指跟商人的交涉。包括兵糧買賣、武器的購入和借貸
外交交涉：達成某些條件才能實行，保障暫時不會受到鄰國威脅
謀略：戰爭工作，例如是散佈謠言，混亂敵國秩序，減低人民忠誠度。甚至是較高難度的大名暗殺
人事：主武將的搜索、錄用、解任、獎賞、教育等
軍事：主徵兵、編成、訓練和調遣


■籠城戰，城塞的攻防戰
■野外戰爭，模稱打野戰
■勢力地圖

新作初體驗

Text By : ABO

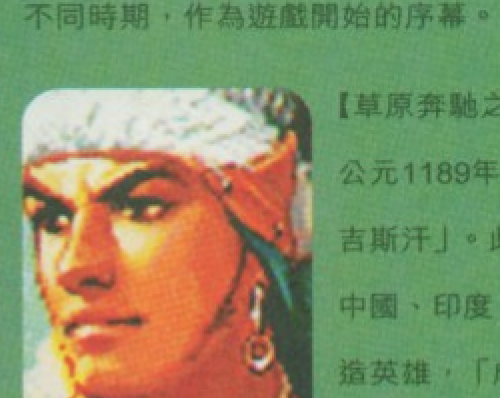


成吉斯汗～蒼狼與白鹿 IV

發行商：光榮
遊戲性質：SLG
發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：JWin95/NT 4.0, Pentium 75, 16MB RAM

兩大歷史時期

上期介紹過《成吉斯汗～蒼狼與白鹿 IV》有何新特式，今次就正式解說遊戲內容與玩法。遊戲開始時，玩者可以選擇地圖上任何一國家，成為君主奠基立國。更可選擇兩個不同時期，作為遊戲開始的序幕。



【草原奔馳之狼】

公元1189年，蒙古高原上出現了一位史無前例的英雄「成吉斯汗」。此刻歐亞大陸，亦正是群雄爭霸之時－日本、中國、印度、中東、中亞細亞及歐州各國戰亂頻生。時勢造英雄，「成吉斯汗」憑其雄才偉略，揮軍席卷歐亞，一時無兩。你又能否創造新經典？



【蒼狼之末裔們】

公元1271年，屬元朝最興盛、最風光之時，「成吉斯汗」的孫兒「忽必烈」承襲其風範，統治各國。但背後已暗藏隱憂，個別勢力圖謀分裂，中國有朱元璋起義，日本又虎視眈眈……要以「忽必烈」身份英明領導，還是要作列強開闢新世紀，悉隨尊便。

征騎四出、挑戰世界

雖於不同時期，但歐亞大陸依然處於各國群雄明爭暗鬥之中。民族文化各異，兵種互有實力。以下就是今次《成吉斯汗～蒼狼與白鹿IV》中的兵種一覽，世界各國兵種皆盡於此，全數共 24 種之多。











★刺客 ★維京人 ★火炎放射器 ★火砲兵 ★騎士 ★弓兵
★輕弓騎兵 ★輕步兵 ★攻城塔 ★十字軍 ★重步兵 ★象兵
★海軍 ★僧兵 ★槍騎兵 ★短弓兵 ★長弓兵 ★長槍兵
★投石機 ★突擊騎兵 ★武士 ★蒙古騎兵 ★駱駝兵 ★維京海軍

大動干戈

在今集上，各武將的領兵能力是以兵種來分類的，分別為「步兵」、「騎兵」、「弓兵」及「水軍」四大類。其實就算「成吉斯汗」如此出色，但在領兵上仍未能做到樣樣皆精（唯一例外的日本的「源義經」，畢竟始終是日本人製作的遊戲，唉！），所以在為武將選兵時，要先留意其領兵能力，對應適合兵種方好出陣。否則與敵方交戰時才發現的話，結果只有全軍覆沒，後果堪虞。



■各項領兵能力，一目了然



■兵敗如山倒！

文化與施設



「文化 ITEM」是今集新增的要素，其用處是在於令全國各類文化水平提高（情況就有如實時戰略game《C & C》的「進化」一樣），以後在製造武器、建築、農業……等項目的技術上都會有所提升。而獲取新 ITEM 方法只得一種，就是「征服他國」了。





★燈塔 ★孫子兵法 ★牧羊犬 ★火藥

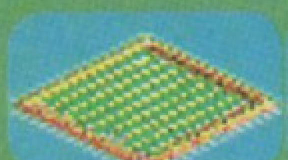






★高麗人參 ★代數學 ★鍊金術 ★醫藥寶典

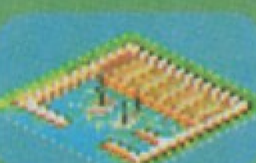
而在國內亦要同時建立不同「設施」投入生產，才有富國強兵之日。而以下「設施」都會在國力上有所充實，留意各項「設施」不同對國家除正面影響外，亦可能會有負面影響，實在要小心留意。



【田畑】禾田，秋收重要糧食來源



【牧場】同樣是秋收重要糧食來源，蒙古專有



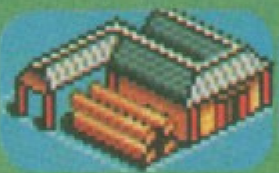
【港】水上交通必要場所，金錢收入來源



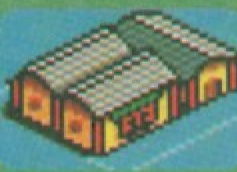
【工芸所】工藝文化上升，特產品之生產力上升



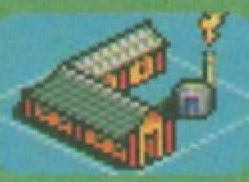
【美術工房】美術文化上升，部下忠誠度下降



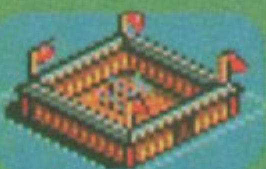
【製材所】建築文化上升，施設建設時間縮短

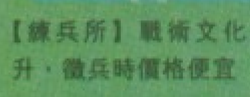


【病院】醫藥文化上升，部下壽命延長

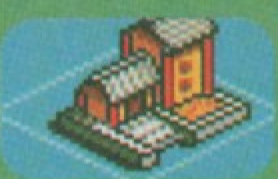


【武器工房】武器文化上升，徵兵時兵糧增加



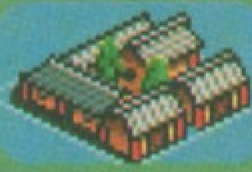


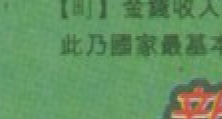
【練兵所】戰術文化上升，徵兵時價格便宜





【大學】學術文化上升，在野武將能力上升





【町】金錢收入來源，此乃國家最基本設施





【村】村落數目愈多，可徵兵數量愈多

文：阿三



發行商：ALTUS　容量：CD-ROM
遊戲性質：ETC　系統要求：JWin95 / i486DX2 66MHz / 16MB RAM / 50MB HDD
預定發售日：發售中

此品的包裝極精美，《Digital Collection》內的 CD-ROM 其實算是 Supplement（一本書的附贈品），而書的內容就包括：裝作人員訪問、分鏡及event movie的介紹、聲優與及 drama CD 的介紹、COSPLAY guide、PERSONA goods list 等。至於 CD-ROM，就有日曆、screen saver、wall paper 和一條 audio track（藥局主題曲），最重要的是一項名為 Persona Digital Collection的程式它以學園的白貂祭為主題簡單介紹如下

南條＋桐島：
二人用塔羅牌為你占卜運程





稻葉：
CG 圖像的欣賞，
可以順便 INSTALL



依哥魯：
他會為你選出最合適的 PERSONA



TADASHI：
卡拉 OK，
曉得唱藥局的主題曲嗎？



保健室：
回答問題，
診斷你的心理狀況



MAKI：
玩拼圖遊戲，
限時內完成可獲 ticket 一枚





玲司：
玲司又表演他的手藝，玩者要猜猜 Brown 匿藏在哪個馬桶內，猜中的話可獲ticket一枚



冴子：
一班 St Hermerin 學園的學生比賽抹地，快為你已下注的學生連 click 加油吧！贏了可獲 ticket 一枚



Ticket最多可儲五張，持有ticket再入校長室會發現追加了一些新項目。
黛：遊戲中的登場人物介紹
綾瀨：她的 MD 機會播出遊戲中曾用過的 BGM 和 SE
黑瓜：惡魔的 VOICE DATA，連最終 BOSS 都有
山岡：使用VTR播放幾段 special remix movie，另有所謂幻之 Ending「雪之女王編 Ending」
小精靈：一個十分有趣的換衫遊戲，更可以改變背景

教頭：
一個射青蛙的射擊遊戲，
全中可獲 ticket 一枚



發行商：JANIS　容量：CD-ROM
遊戲性質：TBL/18禁　系統要求：JWin95 / Pentium 100MHz / 24MB RAM / 30MB HDD
預定發售日：發售中



在前作中降伏魔神的予言中之勇者亞由美，最終成為維多利亞王國的國王。為了逃避沉悶的國王就任記念儀式，她帶同僕人POCHI（在日本很流行以此命名狗隻）和魔神阿里安再次踏上旅程。本來是一趟消遙的旅遊，然而 POCHI 卻在某個市場中和亞由美失散了。

要投入本故事，最好先了解上集的來龍去脈，這點不需擔心，因為遊戲內附上集的精華版，作畫唔錯喫。

基本玩法

遊戲玩法是最簡單不過了，POCHI 為了尋找失散了的亞由美，她會在一個固定的地圖上四處走動。走動格數憑擲骰的點數決定，點數1-5格，E字代表特發事件。最初POCHI的道具除了兩件衣服外還有前進咭和三張召喚咭召喚咭的特性如下：



迪利加（デリカ）	用以交換其他道具
哈利（ハリー）	調查指定對手的道具情報
伊姆達度（イムタト）	讓指定的對手休息一會



走動路向主要是依從紅旗插着的方向就可以了，若是 service event，只要能比對手快到達目的地，就能欣賞到精彩劇情。至於是主線劇情（有配音的），則無論是POCHI或對手踏入均會引發。POCHI的對手有二人分別叫瑪利亞和史汀拉，在棋盤上碰上敵人（在分岐點上除外）會發生野球拳戰鬥，勝利的一方可以從敗方取下一樣物件，它可以是服裝或是和劇情有關的重要道具。在迫不得已的情況下，（例如持有物太多）某些道具是會自動丟下，雖然如此，若果遇上迪利加，它是可以再取回的。

遊戲內全部共有四個劇情分岐點（四章），而 Ending 則共分三個。各位第一次玩的玩家是不是玩來玩去都是玩 Ending#1（POCHI 的故事）呢？其實玩第二個 Ending 的要訣在於讓其餘兩位對手穿着她們原本的衣服。例如瑪利亞穿着女侍服進入所有劇情分岐點，說來容易，實行起來卻十分困難。第一是她本身由電腦決定移動方向。第二是進入最後的分岐點需要多重手續，首先要取得三件王家內衣，然後是三粒寶珠，刻意要讓她獲得這些道具並非易事，即使運用時間滑行也很講運氣。



Text By：ABO



發行商：ALTAR
遊戲性質：TBL/18禁
預定發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：JWin95

Star Platinum 白金星靈

序章：流星之夜星星降臨

天上界有一位名叫露絲的見習女神，她是現任女神的守護者。某日，由於女神要跟其他神祗開天界會議，便留下露絲一人看守神殿。女神臨行前千叮萬囑吩咐露絲不要碰神殿深處的星靈盒，在好奇心驅使下，露絲俏俏將星靈盒打開，卻很不小心地放走了幾粒星靈。頑皮的星靈為了逃避露絲的追捕，便施法把她變成小飛仙，然後闖進地球遊山玩水一番。星野一輝是平凡不過的大學生，這晚他如常從窗邊仰望星空，發現有顆流星正向他的家逐漸迫近。此流星正是露絲，給地上界的星野看見自己真面目的露絲，本想殺人滅口，但一想到二人能在此處相見總是一種緣份，而且已變成飛仙的身軀，根本就無可能在女神回神殿前將在逃星靈捉回，便改變初衷，邀請星野協助捉拿所有星靈，並答應事成後為他達成一個願望。

據露絲所講，星靈是會逃入相同星座的少女身上，而星靈的遺失是會對人類的命運帶來影響，當然首當其衝的會是那班不幸的少女。説到捕捉星靈的方法嘛…露絲就將法力注入花札牌內，令其變成一副「Star Platinum」，現在只要找到那些少女，並在紙牌對戰中得到勝利，就算大功告成了！真是古怪的方法…。

玩法説明

Star Platinum 的玩法和花札牌很是相似，不過牌役方面就較為簡單，而且會有和局。整副牌由十二宮，每宮四隻牌組成，共48張。其中一半稱為 Star Dust（純星座符號）牌，其餘為 10 張 Ring（星座符號加外環）、9 張 Symbol（星座形象）和5張Royal（金色牌）。

牌役是儲夠 10 張 Star Dust 得 100Cusp。天秤座的 Symbol 可當成是 Star Dust 加算，而每多一張 Star Dust 可多得 100Cusp。

儲夠 5 張 RING 可得 100Cusp，每多一張 RING 可多得 100Cusp。

集齊雙子、處女、天蠍的Ring稱為Jewelry，可得600Cusp。集齊金牛、牡羊、山羊的 Ring 稱為 Platinum，同樣得 600Cusp。

5 張 Symbol 組成 Chart，得 100Cusp。

除射手座，3 張 Royal 組成 Trine，得600Cusp。3 張 Royal 加一枚射手座 Royal 是 Semi-Square，得 800Cusp。4 張 Royal（除射手座）為 Square，得 1000Cusp。最強的 Quintile 由 5 枚 Royal 組成，有 1500Cusp。

EPISODE 1

游泳池邊快樂的誤算！？

主角：川岸鱗　17 歲　人魚座

對戰前：星野在女子高校內找到放學後仍在拼命練習的川岸鱗。她雖然極喜歡游泳而且身體狀況也很好，卻不明白為什麼最近的成績會一直滑落，令她擔心在縣大會的表現，曾一度打算退出游泳部。

對戰後：兩星期後在縣大會中取得優勝，並且刷新記錄，為她帶來高校三年間最後且最美好的回憶。



EPISODE 2

白亞之城發現古怪的女孩！？

主角：平寄百合　16 歲　處女座

對戰前：平寄百合是水無月病院的病人，她身上紮了不少繃帶，表面上是負傷很重的病人。她遇見星野時不斷跟他開玩笑，卻仍保有一份少女伶持。她是不是心理有問題的！？

對戰後：自某日起平寄百合的病況得到急促好轉，她將會對住院生活説再見，然後出院跟家人一起共敘天倫。

EPISODE 3

夜之街角中的一頭迷途羔羊！？

主角：鈴木詩乃　20 歲　山羊座

對戰前：深夜，星野在街角處發現一位名叫詩乃的四眼妹，即上前搭訕。原來二人同是春水高校的畢業生，當她知道原來面前那位原來是傳説中的星野前輩後很感光榮。他的勇武傳包括曾鼓其如彈簧之舌拉籠全校教師而取得上佳成績、讚美貨物店的嬸嬸以換取三年免費膳食和日用品提供，與及令自己的缺席正確化以獲取守時獎。反觀自己只不過是個浪人(無所屬，讀夜校的重讀生)加上近來精神不安，很擔憂將要應付的大學入學試。詩乃更藉此請教是否有方法單憑口舌之利就可進入大學…。

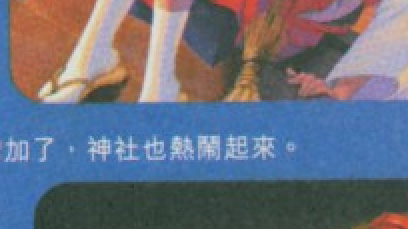
對戰後：半年後，她採取半放棄的第一志願大學居然肯讓她入讀。

EPISODE 4

神啊！求您回來吧！？

主角：神堂明日香　19 歲　射手座

對戰前：來到神社遇見純日式巫女明日香星野，在她的慫恿下求了一道簽，結果是大凶，果然立刻就有一堆壞事發生在他身上。原來最近神社的參拜者日少，而求簽的人結果都是大凶。難道神明真的離她而去？



對戰後：神社境內的氣氛變成好多了，參拜客增加了，神社也熱鬧起來。

EPISODE 5

她是無敵的大小姐？

主角：龍王院瑪利亞　21 歲　金牛座

對戰前：瑪利亞是星野的大學同輩，一貫大小姐脾氣。以為自己係女皇，這種女人不用多提。

對戰後：自某日起，她的態度突然變得溫和起來，變成眾人所憧憬的千金小姐。

EPISODE 6

吵架過度自然熱！？

主角：葵春菜＆秋菜　16 歲　雙子座

對戰前：這是普通民家所發生的家庭糾紛，一對孖生姊妹為了接力賽小故而吵個不休，姊姊春菜不斷痛罵妹妹秋菜，做妹妹的只有哭個不停。

對戰後：粗魯的春菜變得稍為有點女性化，內向的秋菜變得積極起來。



EPILOGUE

流星之夜命運決擇

露絲集齊星靈後得以解除本身的咒語而變回成熟性感的見習女神，並答應為星野達成任何願望。他的願望居然係想同露絲來一手，露絲身為半個女神也不便反悔，但她開出的條件是要星野在 Star Platinum 贏了她才有得傾，機會只得一次。



HAPPY END：一夜纏綿後露絲發現自己已愛上了星野，無奈人神不能相愛，她唯有返回天上界，但她還是相信大家仍有機會相見的。

BAD END：星野輸了，仍死心不息要對露絲使出強行手段，其實她也非完全不願意…正當兩人將要行事之際，女神剛好殺到，她得悉整件事後感到大為震怒，要狠狠懲戒露絲一頓，要打她落凡間修行，並且變回普通人。至於星野則罪犯匿藏犯人和調戲民女兩罪，要負起照顧露絲的責任，而在照顧其間也不可以對她出手。

自始二人即在同一屋簷下過著同居生活（BAD？）。

Text By : Community Pom

電腦無日文，打機難安心！？

自從數年前日文遊戲開始流行後，大家也在研究怎樣能令中日共存。DOS的時代還可以用開機片來解決問題，但自從新式的WIN95面世後，惡夢開始了。這人說WIN95用來開機的不能裝二個，那人說裝那個程式分開兩個不就成了？當大家不知何去何從時，有一道光出現了，那道光說：「只要你裝上『多國語言輔助系統』就能替你解決問題。」

何謂「多國語言輔助軟件」？就是你只要啟動這種程式，就能在中文WINDOWS下觀看日文或韓文之類的外國語言。那當然你會問：「那我裝一個英文WINDOWS加一個程式不就完全解決了麼？」可惜的是現在還有很多需要改善的地方，例如有些中文字不能顯示，或字體變型導致難以閱讀。其實大家都是中國人嘛，裝個中文WINIDOWS就能正確的閱讀中英文字，而外掛程式主要是用來看日本網頁及玩日文遊戲的一種手段吧。

至於市面上眾多的外掛程式質數不一，你用的那種可能看不見日文網頁的全部文字，但可能玩遊戲時卻能清楚看見文字。當中要怎樣選擇，或那個比較好用，現在就讓我來為大家介紹一下吧。遊戲方面找了近來大紅的《三國志VI》，這遊戲對「多國語言輔助軟件」的要求比較嚴格，只要《三國志VI》能看得到，其他遊戲也不會有大問題的了。

暫時較為人熟知的有「Rich Win 利方多元系統支撐環境」、「Unionway 加盟」、「GlobalSurf」、「NJWIN 南極星」及「Kanji WEB 漢字通」。



■ 一半顯示！！

■ 中文顯示OK

■ 對話文字完全顯示

■ 還是一半

■ 字怎怪怪的…

Rich Win 利方多元系統支撐環境

一個人所共知的程式，在今次的測試中也有不錯的表現。在《三國志VI》的測試中，雖然在設定畫面中只有五成顯示，但在遊戲中人物說話時卻完全顯示，玩《三國志VI》絕對推薦！！至於觀看日文網頁，發現只是一般，但完全顯示就絕對沒有問題，只是字型不太美觀了。而觀看中文網頁方面，效果令人滿意，不過還是一句，字體變得細了一點，但可以接受啦。這個程式不止提供輸入法的功能，更有一些比較少人用的輸入法，例如廣東輸入法，是暫時提供功能比較全面的程式。使用方法也相當便利，安裝完成後只需執行程式集中的Rich Win 4.2+，如果要看日文就選日文ShiftJIS8碼那項，要看中文就選BIG5碼。



Text By：路人



■ 外語？新式文字？

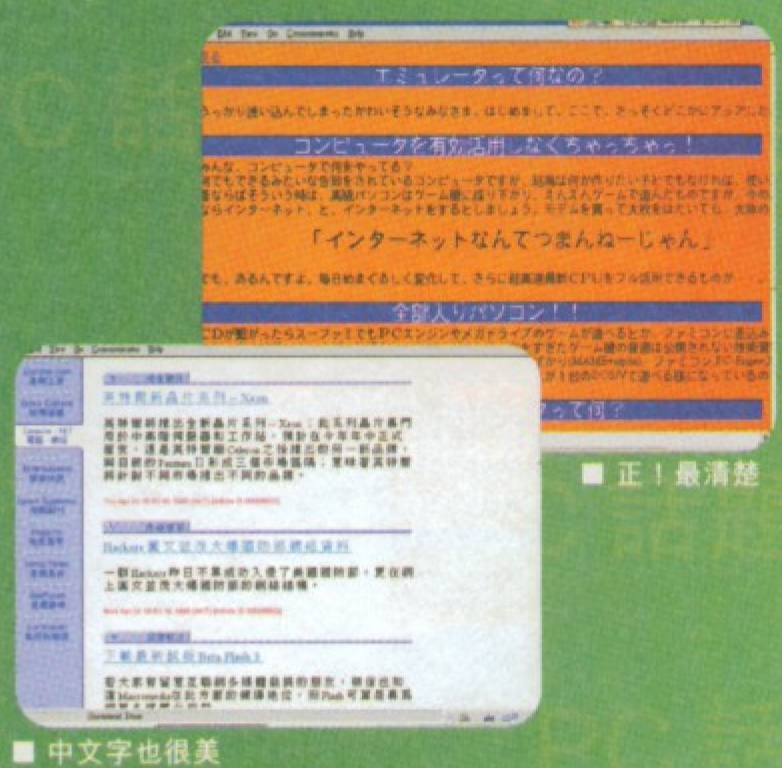
■ 也算 50% 顯示吧

■ 50% 看得見

NJWIN 南極星

中文Big5繁體

第一間推出「多國語言輔助系統」的公司，正所謂歷史悠久，絕對易認。這個程式也是今次測試中字體表現最好的軟件，可是這情裏只在觀看網頁的時候出現。測試《三國志 VI》的時候簡直不值一提，0% 顯示，即是什麼也看不見啦。「南極星」的用法和「Rich Win」差不多，安裝後執行 HJWIN CJK v1.6 選日本語 AUTO 就成。至於中文顯示方面效果一流，跟中文 WINDOWS 顯示沒什麼分別。而要看中文選中文 Big5 繁體就成。雖然「南極星」並不提供輸入文字的功能，但可以到南極星的網頁下載一個叫「NJStar Japanese WP」的軟件，就能在中文 Windows 輸入日文，而且用法也跟Word一模一樣哦。和日文一樣，如果要在英文Windows下打中文字的話，請到南極星的網頁下載一個叫「NJStar Chinese WP」的軟件。



■ 正！最清楚

■ 中文字也很美



■ 日文 WP

Kanji WEB 漢字通

漢 SYSTEM
SYS A K ×

較為後期推出的「外掛式的外語支較系統」，所以提供的功能也比較完善，雖然在《三國志 VI》設定畫面時還是得50%顯示率，但遊戲中人物對話可是 100% 顯示哦。而且本程式還提供日文輸入功能，《三國志 VI》新武將登錄時終於可以入日文名稱了。至於觀看網頁時效果還不錯，一樣可以 100% 顯示，只是字型方面沒有「南極星」美就是了。安裝程式後如果要看日文就選 JIS+SHIFT+JIS，要看中文就選 BIG5 就成了，至於輸入法的用法也很方便，看見系統列上有個A字嗎？按一下所有輸入法也會出現選項，任君選擇！

■ 20% 顯示

■ 對話也可以 100% 顯示



■ 一半顯示

■ 日文完全顯示

■ 中文字也能完全顯示

Globalsurf

較為特別的一個程式，提供超過二十個國家文字轉換，在安裝程式後，會有一個名為Globalsurf Configuration的程式，用家可以利用這個程式，安排放多少個捷徑到系統列上，你總不可能把二十多個捷徑都放在桌上把。執行「Globalsurf」就能啟動程式，跟着會看見剛才指定的捷徑，在上面看一下就成了。執行至於輸入法方法也一樣，在系統列上有一個鍵盤的ICON，只要按一下就可以輸入中文了。至於文字的顯示方面，觀看網頁一流，不論中文及日文，所有文字均可清楚顯示。可是Game就沒法子了，差不多完全失敗，只有在設定畫面時有一定的顯示，也不超過50%哦。如果你是用來看外國網頁，這是一個相當好用的程式，但如果你打算用來玩Game的話，那你還是去用「Rich Win」好了。

■ 中文字，沒問題

■ 日文字，也OK

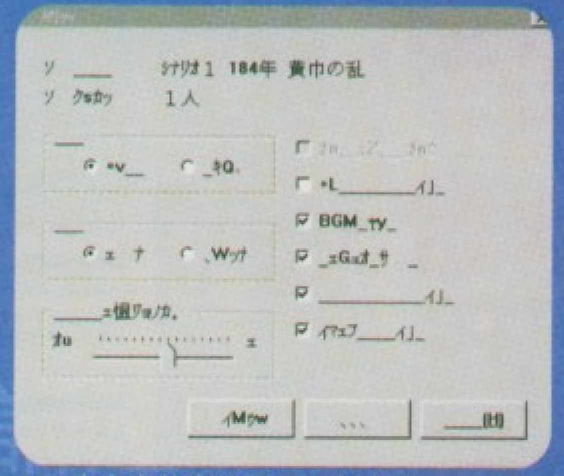
■ 能見度５０％

■ 驚世大秘密！？

■ 玩Game，失敗了

Unionway 加盟

一個和「南極星」用法非常相似的程式，一樣支援中文及日文，使用方法跟「南極星」一樣，只要執行UW-DBM就能啟動程式。要看中文字就選BIG5，看日文就選S-JIS，像不像「南極星」？「加盟」也提供輸入法的功能，在系統列上有一個鍵盤的ICON，按一下就成了。至於文字的顯示方面，觀看網頁時也能完全顯示，不論中文或日文均可完全顯示，不過字型的質素就完全不能接受。但只要你去買一套原裝就能享有正式的字型，那就不會難看了。玩Game時的效果也很奇怪，對話時可清楚看見，但介紹當時環境的文字卻完全看不見，總之就很奇怪就是了。



■ 中文字能完全顯示，但字型．．．



■ 也好，有50%

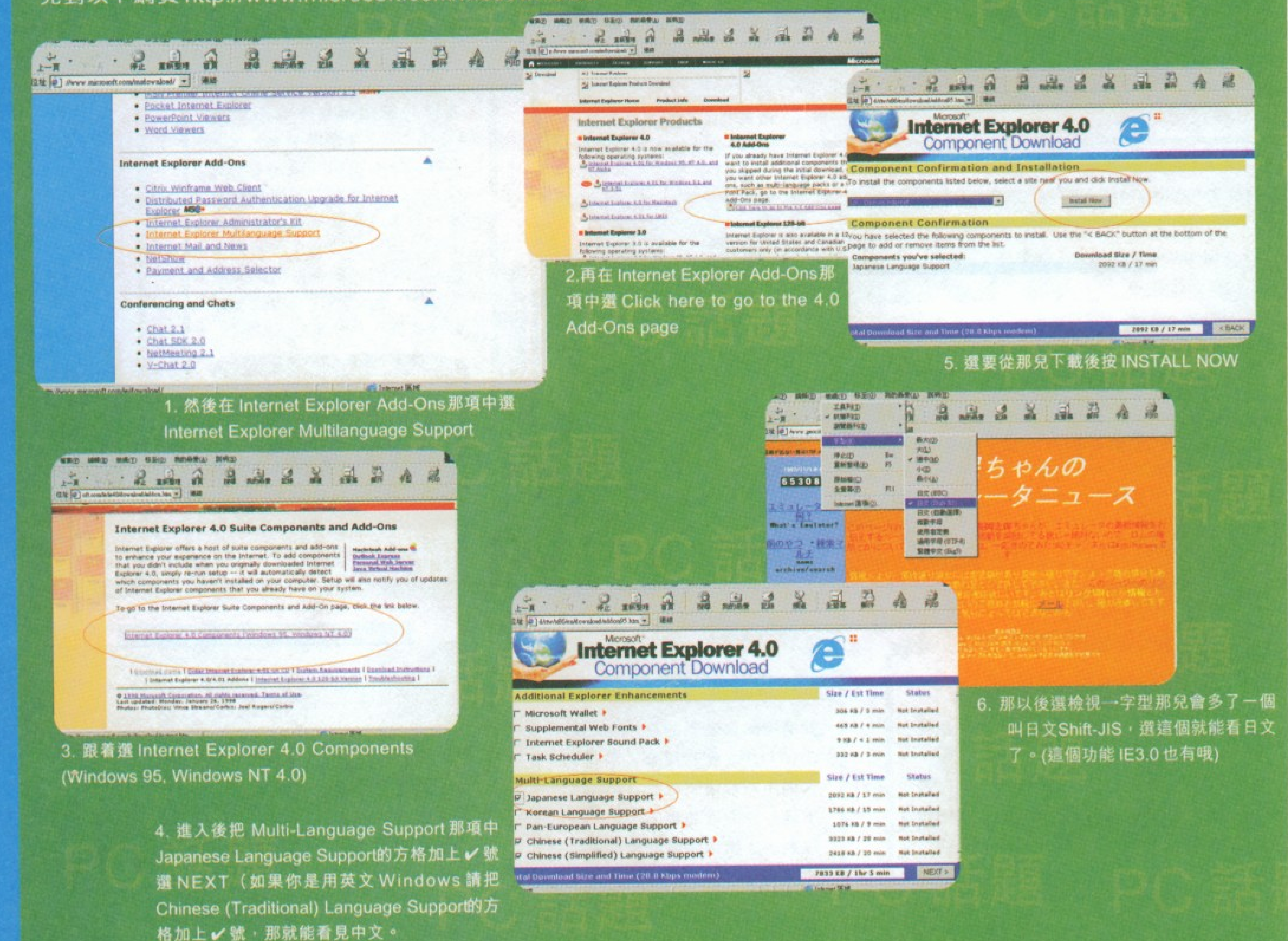
■ 呵呵，看得見

■ 還是只有一半

■ 日文網頁也成

Microsoft Internet Explorer Multi-Language Support

最後我想介紹一個較為特別的程式，但如果你不是Internet Explorer的使用者，你可以去看下一頁了，但如果你是IE 的使用者又不會用中或英文 WINDOWS 玩日文遊戲，恭喜你，你可以下載由 MICROSOFT 所開發，一個叫Multilanguage Support的程式，保証看日文正常，而且字型也不會奇怪哦，如果你是IE 的使用者，一定要用。首先到以下網頁 http://www.microsoft.com/msdownload/



1. 然後在 Internet Explorer Add-Ons那項中選 Internet Explorer Multilanguage Support

2.再在 Internet Explorer Add-Ons那項中選 Click here to go to the 4.0 Add-Ons page

3. 跟着選 Internet Explorer 4.0 Components (Windows 95, Windows NT 4.0)

4. 進入後把 Multi-Language Support 那項中 Japanese Language Support的方格加上✔號選 NEXT（如果你是用英文 Windows 請把 Chinese (Traditional) Language Support的方格加上✔號，那就能看見中文。

5. 選要從那兒下載後按 INSTALL NOW

6. 那以後選檢視→字型那兒會多了一個叫日文Shift-JIS，選這個就能看日文了。(這個功能 IE3.0 也有哦)

總結

介紹了這麼多「多國語言輔助系統」,你有沒有一兩個特別喜愛的呢？其實你如果只是用來觀看網頁的話 IE Multilanguage Support 將是你最好的選擇，但如你是 NETSCAPE 的愛用者或打算用來玩 GAME 的話，「Rich Win」及「Kanji WEB」會是你最好的選擇。或許日後如推出一些更好用的「多國語言輔助系統」，我將會第一時為大家介紹，下次見。

Text By：路人

PC GAME 評壇

最高為：10分

地城守護者

SLG / Electronic Arts



正太

收藏品一盒

老實說，遊戲包裝比CD內容精彩，數本說明書的講解都十分詳盡，且又是中文。那本故事集和關卡提示中談到的德瑞克的死亡故事更是令人拍案叫絕（先看片頭，再看故事）。然而，新的任務資料片《幽暗地城》並不怎麼吸引，關卡無多大新意。不過，最使人氣惱的是，它連支援Direct 3D的Patch也要玩者自己下傳，這個有點兒太過了吧！



© Bullfrog Productions Ltd./1998

巫毒小子中文版

6分

Totoro

AVG/Inforgam/Interwrise

中國人玩中文版遊戲

《巫毒小子》是一個冒險遊戲，所以玩者必須有良好的英文基礎才可以「打爆機」。幸好台灣人主張母語教學，因此有很多美國的遊戲都有中文版。而《巫毒小子》便是期中之一，遊戲裡的所有對話、語音全都是中文化，就連遊戲開始的動畫也是改為中文。所以十分容易上手，而且很快明白遊戲的目的。至於遊戲的聲效則是與原著相同，因此對英文程式不足的玩者是一個好消息。



© INFOGRAMES

美猴王

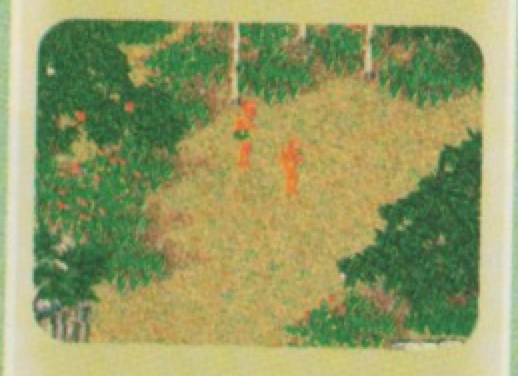
5分

路人

RPG / 梵太師

適合初學者的RPG

近期台灣的RPG少得可憐，當中以美猴王這遊戲較為突出。本遊戲以山水畫作號召，雖然顏色效果不及同類形的遊戲，但也有一定的新鮮感，也不失為一個不錯的遊戲。其中故事以「西遊記」作主線，加上一些新的支線故事，雖欠缺新意但仍可接受。戰鬥畫面使用傳統的戰鬥方式，非常適合初學者，誠意推薦給初接觸RPG的朋友。



© 騰圖聯合電子發展公司

誌武神大戰

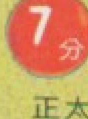
Dark Omen台灣版（哈！）

遊戲意念和控制都十分著重在戰場上如何有效地操控軍隊，揮軍殺敵的遊戲。不像Starcraft等要先起一堆建築物才可進攻，誌武神節奏明快，玩者所需要顧慮到的只是如何佈陣攻敵。遊戲概念在芸芸眾台灣戰略遊戲中十分新穎，不過其所謂的3D運算畫面十分難看，操作介面亦不親切，加上音樂聲效都不大出色・・・有待改善，還望該公司日後之作。



© Mirinae /1998

RPG+SLG/ 富峰群



正太

邪靈世紀

邪靈世界嚇死你

對筆者而言遊戲的最大問題非CAPTURE圖片莫屬，畢竟一人動用兩部電腦做此一項工作不是一件方便的事…。題外話說完，先講講遊戲的表現，用HOME、END等鍵移動人物始動不太習慣，尤其以那種QUARTER VIEW。其次是步行不太流暢，遊戲的平衡也做得不好，故事亦不見得獨特，徒然浪費不弱的人物設定。



© 1998 智冠科技股分有限公司

RPG / 智冠科技



ABO

Hexen II



正太

ACT/ Activision, Inc.

好正既 Demonese

無論身材、樣貌都十分正斗・・・唔好意思，講錯，應該係無論速度、攻擊能力、法器使用的華麗都使人讚嘆不已。其實以Raven大名，加上Hexen效應，就算只有平凡的Mission Pack都可以收個滿堂紅。但Raven特意創作一個新角色，加上精彩故事穿插，顯見此乃其誠意之作。任務內的迷題絕不馬虎，小弟誠意向大家推薦之作。好！Praveus！看我的Chain Lightning(笑！)



© 1998 Raven Software Corporation

模擬首都

7.5分

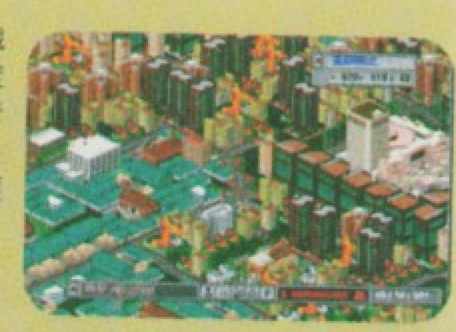
Totoro

SIM/ 軟體世界

訓練首長及城市規劃師的遊戲

《模擬首都》是一個類似Sim City玩法的遊戲，其遊戲的共同目的只有四個，分別是人口、工作機會，滿意度及支持度提升。因此除了要有良好的城市規劃外，玩者還要有良好的應變能力，解決你的居民的需要和困難。如果你是一個無能的統治者，不能滿足電腦居民的要求，他們便會遷離。只要玩者獲得居民的信任和支持，便可以一直建設這個城市達至首都級。

總括而這，這是一個很好的遊戲，不過筆者並不喜歡它要在DOS 6.22裡執行，玩者必須花一點時間來設定，如果能在Windows 95下執行便好了。



© 軟體世界

SLG /
KOEI

織田信長傳



ABO

只差一點親切感

整體上來說，光榮出的英傑傳系列都有一定可玩性。《織田信長傳》遊戲簡單易玩，難度也很低，相信任何人玩落都有與趣繼續飾演織田信長這個角色，只不過自問對日本歷史素無研究，投入度自不言打了折扣，這亦是不少香港玩家的通病。大家大概聽了織田信長這名字已經打了退堂鼓，相反若係三國誌就樂於嘗試。



© 1998 KOEI CO.,LTD

SLG /
光榮

成吉斯汗～蒼狼與白鹿 IV



阿三

故事豐富、戰事單調

其實要數光榮 KOEI 推出過的精采的戰略遊戲，除《三國志》系列外，相信《成吉斯汗》應該當之無愧。與上集比較，無論在系統、操作、新元素、劇情、畫面等各方面都有改良，讚！始終事隔五年，有此水準實屬理所當然。可惜戰鬥方式太過簡單，毫無迫力，可惜！如果閣下對《三國志 VI》簡化了的系統甚不滿意，相信《成吉斯汗～蒼狼與白鹿IV》應該夠「深度」，絕對適合你。



© 1998 KOEI CO.,LTD.

STAR PLATINUM

ABO

TBL /
ALTAR



ALTAR 的意外驚喜

ALTAR 這個名字真的名不經傳，早前公司也無人知曉此 game 所屬為何（除老米外）。ABO 亦只曾在《PURE GIRL》中看過一次有關介紹。開 game 後驚為天 game，CG 靚盡同期遊戲，賦予的質感錯覺會有種立體感。這個卡牌遊戲表面上較為難明，但只要試過一次相信任誰都很易上手，加上一個頗為有趣的故事，此遊戲足以消磨一個下午。



© 1998 ALTAIR
© 1998 CYBERTECH CUSTOM

Formula 1 97

Totoro

RAC /
PSYGNOSIS



感受真正 Formula 1 的賽道

賽車遊戲是十分講究速度，如果賽車遊戲沒有速度度感，這便是一個失敗之作。而《Formula 1 97》可以說是一個成功之作，因為它在最低的系統需求，也可以感覺到快感。而且又可以進行網絡連線，與多位好友進行比賽。除了速度感外，視覺效果也很重要，而這遊戲支援 3DFX 加速卡，所以其比賽場境亦十分細緻。

如果玩者是一個賽車迷這遊戲便不容錯過，因為遊戲內的車隊、車手及賽道也可以在真正的一級方程式比賽中找到，而比賽規則與真實比賽一樣。



© 1990 Psygnosis Limited

啤咤啤咤啤咤啤咤啤咤…！

「PERSONA！！」此品簡直是一眾《女神異聞錄》迷的恩物（非擁躉評分要減半）。既然出得系列，這一集當然不會有齊有關遊戲的一切一切，但是已經令人十分滿足了。包裝極吸引不在話下，本書的內容也很有看頭，就連貼紙都有。最好玩就係換衫遊戲，給阿粉慾愿整個玩野王去參加畢業禮，仲有天使惡魔混合物玩毛公仔等不能盡錄。



© 1995,1996 ALTUS
© 1998 ASCII Corporation. DIRECTOR



ETC /
ALTUS

ABO

PERSONA DIGITAL COLLECTION SERIES

似乎過份簡單

《PRINCESS DANGER》後事隔經年所推出的ㄏ2，不單只遊戲玩法不同（斷估上集不是擲骰子遊戲），連作畫風格都有所分別，今集用色雖然較為豐富，但人物畫得似乎較上集遜色。擲骰子遊戲純粹講求運氣，有根性的話可以用時間滑翔，但長此下去只有悶的份兒，而且不斷的野球拳、往紅旗前進、看 event 真的簡單了點。



© 1998 JANIS



TBL /
JANIS

ABO

PRINCESS DANGER ㄏ2



iF-22

正太

Sim /
Imagic Lab

沒啥特別的 Flight Sim 遊戲

F22 的 Flight Sim 遊戲出過不少，此作在芸芸眾 F22 中未能有任何特出表現，不過已較上集為佳。在底空中的圖片已得到改善，而機艙內所有能見到的按鈕全都能按則見到設計人員的心思。Talon 這個使任務永不重復的系統亦使遊戲的可玩性大增。但遊戲整體感覺仍是平平，並不出色！



© 1997, 1998 by Interactive Magic, Inc.



Ourwars

仁魂

ACT /
Microsoft

磨練一身好功夫

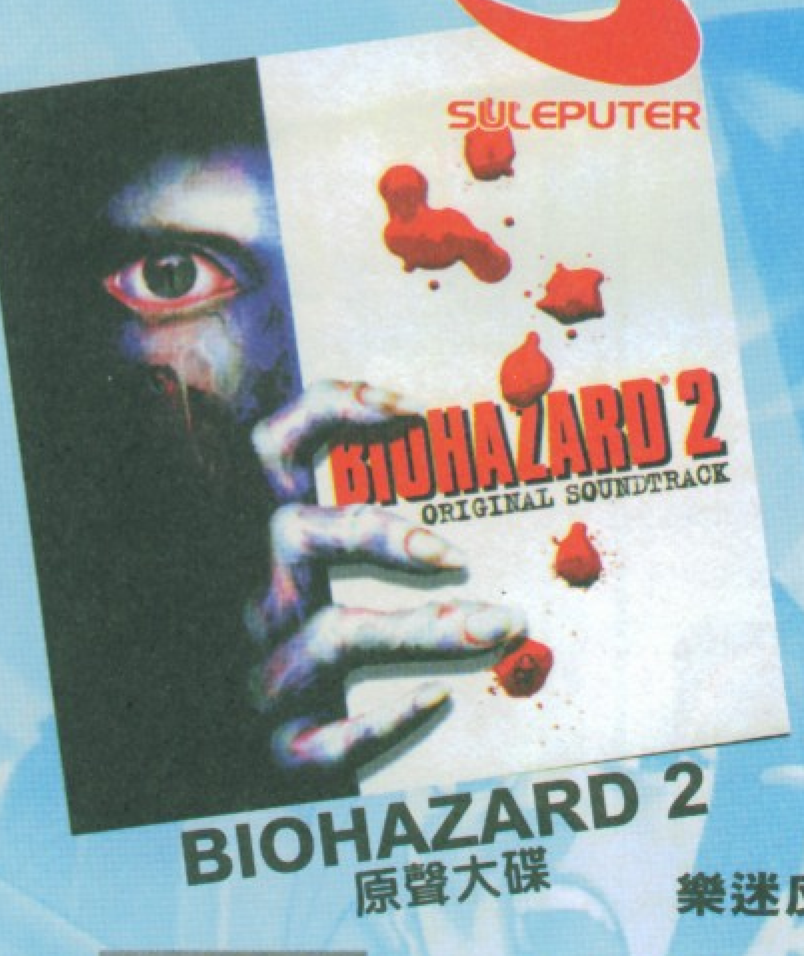
既然是帝國發行，都會留意這遊戲，事關應該有一定的水準，果然玩上手之後，發覺並不太差的，操作十分容易，不過要玩得純熟的話，就必須花一些時間去訓練。當然啦！這遊戲的最大賣點是多人對戰模式方面，若果遇到一些強勁的對手們，絕對可以忘命殺戮，瘋狂射擊，有你無我，玩過不亦樂乎！！！



© 1998 Microsofts

CAPCOM® 誠意向你推薦——

SULEPUTER 為你帶來遊戲音樂新感覺



BIOHAZARD 2
原聲大碟

特別推介 二大猛碟



私立 JUSTICE 學園
原聲大碟

樂迷反應熱烈，首批迅 即售罄，
新貨即將空運抵港。

KPS 全線
獨家發售

精心之選 不容錯過

其他 **SULEPUTER**
音樂產品**即將登場**

《ROCKMAN DASH》原聲大碟	預定2月推出
《BIOHAZARD》DRAMA ALBUM	預定3月推出
《STAR GLADIATOR 2》原聲大碟	預定3月推出
《BIOHAZARD》DRAMA ALBUM 2	預定4月推出
《BIOHAZARD》DRAMA ALBUM 3	預定5月推出

還有各款 CAPCOM 精品滑鼠墊

● 密 ● 切 ● 期 ● 待！







全線 KPS 同時發售



製造商：Jane's Combat Simulations
遊戲類型：FLIGHT SIM
容量：CD-ROM
發售日：發售中

F-15

非官方超「煩」人用型航空課程始動！

F-15 基礎知識第一課

Gentlemen，歡迎來到 HPCP 航空技術研究所駐香港空軍基地。以後的日子裏面，您將要接受一連串的空軍訓練。想成為 The Best of the Best，從今天起就加油吧！祝您好運。願主賜您平安。但在正式上堂前，本校要賣番個靚廣告！F-15 限定版，現已接受訂購！內裏除了普通版所擁有的 F-15 CD、500 多頁精裝手冊、一本 32 頁的簡易操作手冊和 Keyboard 控制顯示卡外，還送了一張全武裝靚仔 F-15 11 吋 x 14 吋海報、美國軍方製訂的中東區域航空圖、F-15E 的明信片集和一個威猛的 F-15 布章！而且還有了特強精美 18 吋 x 12 吋的盒裝，可謂經典到不得了！最緊要是透過 Hyper PC Player 購買的話，可獲得 HK$488 優惠！不過就算您唔訂購，冇所謂，因為出邊買唔到呢個價喫！嘻！Anyway，現在限售 100 套，手快有手慢冇！（阿奇話我好 Hard Sell，嘻，冇法啦！）



▲ Takeoff 任務簡介

首先我們會看到的是 F-15 的機倉（圖一），這是前座機師位置的視點。這裏的主要儀錶分別有一個 Head-Up Display（HUD），一個 Up-Front Controls（UFC）和兩個 Multi-Purpose Displays（MPDS）。

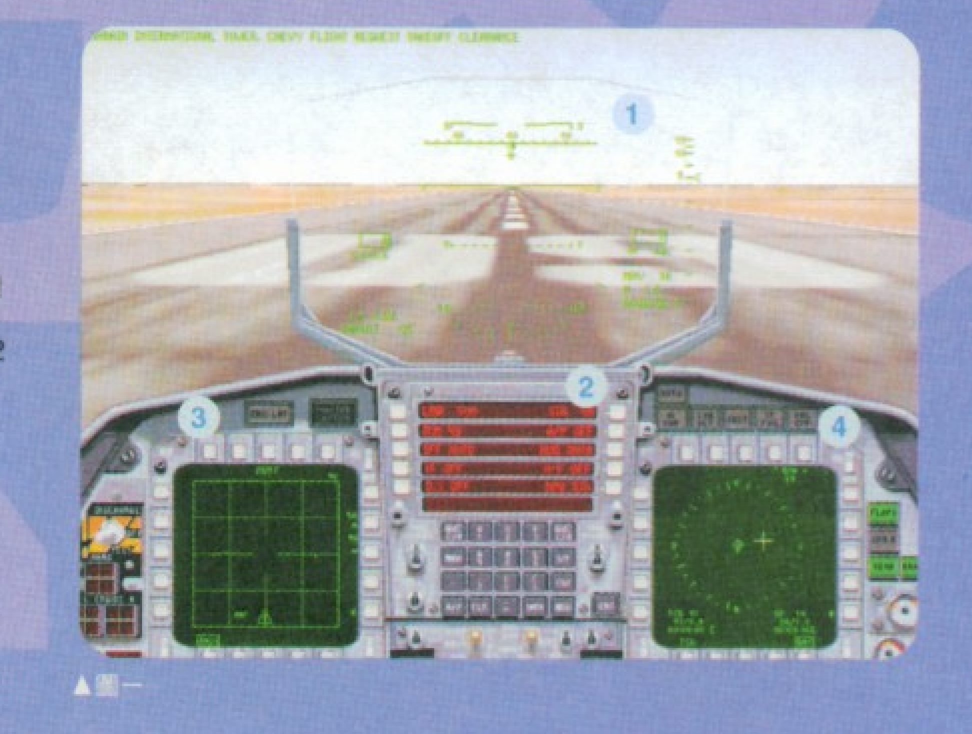


▲ Takeoff 任務的航線

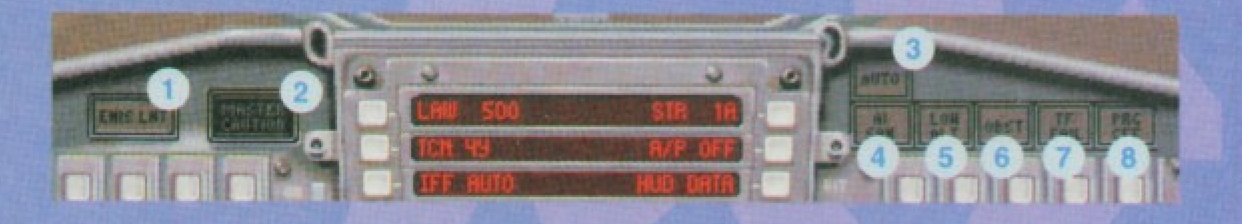
1.1 機艙

當一切準備就緒，就前來坐上 F-15 的機倉吧。請各位在 Train Menu 內選擇第一個任務—Takeoff。

1. HUD
2. UFC
3. MPD1
4. MPD2


▲圖一

這裏還可以看到一些提示 / 警告燈。它們分別是：



1. EMIS Unit On - 這燈亮起表示 EMIS 雷達干擾正在開啟。
2. Master Caution Panel - 當飛機的裝置有所損壞的時候，這燈便會亮起。此時您可在這裏按下顯示出受損報告。
3. Auto Pilot On - 當亮起了，表示自動導行正在開啟。
4. Airborne Intercept / SAM - 當被敵人的戰鬥機，或 SAM 地對空防備鎖定的話，這燈便會亮起。
5. Low Attitute - 當您的高度低過 LAW（Low Attitute Warning System - 高度警告裝置）的設定高度後，這燈就會亮起。
6. Obstacle Detected - 這裏顯示了機上的 TF（Terrain Following）雷達探測到在您前方有障礙物阻礙著自動導行系統飛行。當自動導行無法在有限時間內爬昇避過的話，這燈就會不斷閃爍。這時您應立刻轉換至人手操作，以免變成 F-15 型對地導彈。
7. Terrain Following Radar Failure - 當 TF 雷達損壞了的話，此燈便會亮起。
8. Chaff Program - 當 TEWS（Tatical Electronic Warfare System）被設定為半自動時，這燈表示誘敵金屬片已準備好，可以隨時投下。而當設定為全自動時，這燈表示 TEWS 正在投下誘敵金屬片。

Text By : Sgt. Noone Saint Silverhand

9. Flaps Extended -

這燈亮著的話

表示襟翼張開了。

10. Speed Brake Extended -

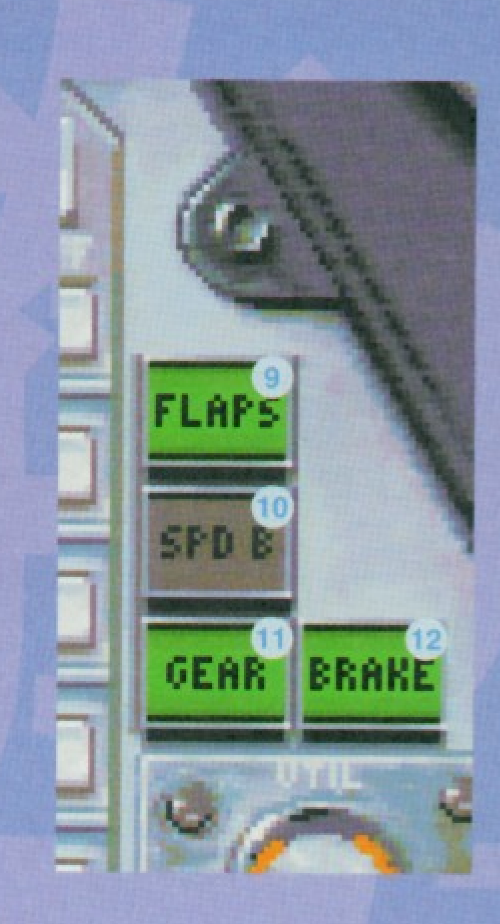
表示張開了減速板。

11. Gear Down -

表示起落架伸出了。

12. Wheel Brakes Applied -

表示機輪制動開啟了。





Jettison Dial（武器投棄控制）

1. Off - 不能拋棄任何武器。
2. All - 拋棄所有武器。
3. Combat - 拋棄外掛燃料缸
4. A/A - 拋棄空對空武器（除了掛在翼端的武器）
5. A/G - 拋棄空對地武器

武器安全掣

1. Arm - 武器安全掣解除，能隨時開火。
2. Safe - 開啟武器安全掣，這時不能發射任何武器。



當您按下 F2 鍵的話，您將會看到最底下的另一個 Multi-Purpose Color Display（MPCD）。（圖二），與及各種儀器，它們分別是：



▲圖二

1. HUD
2. UFC
3. MPD1
4. MPD2
5. MPCD3

Analog Dials

1. Airspeed - 空速顯示
2. Attitute Director Indicator - 這個顯示器會把您和地面間的高度距離表示出來。
3. Altimeter - 一個顯示您現在高度的儀錶。
4. AoA - 這裏顯示了您的 AoA（Angle Of Attack）。
5. Vetical Velocity Indicator - 這裏以每秒 / 呎的方法表示了飛機在向上或向下飛時的速度。

減火控制器

1. Discharge - 透過選擇 AMAD 和 L Engine R 警告燈把該部份的滅火器啟動。但當您選擇的部份越多，所能傳送到該部份的滅火原料便越小。

Off - 在平常情況下的位置

Test - 測試 AMAD 和 L Engine R 燈

2. AMAD 警告燈 - 當機上的 Airframe Mounted Accessory Device 起火時，這盞警告燈便會亮起。這時您要先按下這燈，並把滅火控制器推至 Discharge 位置。

3. L Engine R 警告燈 - 這燈會在左或右面的引擎起火時亮起。要啟動滅火器，您可以按下這燈，並把滅火控制器推至 Discharge 的位置。

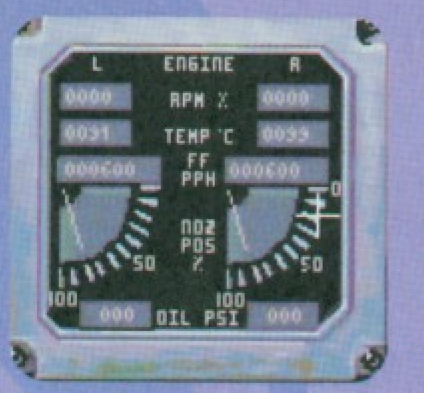
4. A/B Burn Through Lights 警告燈 - 每當感應到 After Burner Can 發生火災時，此燈便會亮著。此時，您必須停止使用 After Burner 直至此燈關掉為止。



Jettison Button（投棄武器掣）—

在利用 Jettison Dial 選擇了要投棄的武器類別後，按下此掣實行。

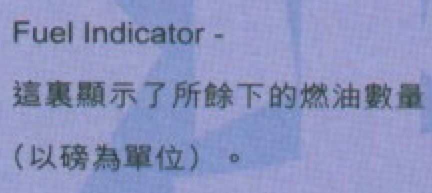




Engine Monitor Display -

這裏顯示了 F-15 引擎的狀況，

包括轉速、溫度、輸出率和油壓等等。



Fuel Indicator -

這裏顯示了所餘下的燃油數量

（以磅為單位）。



OK，再按下 F3 鍵，我們便來到了坐在後面那位 Weapons Systems Office（WSO）的位置（圖三）。這裏又另外擁有 4 個和機師位置分隔開的 MPD。

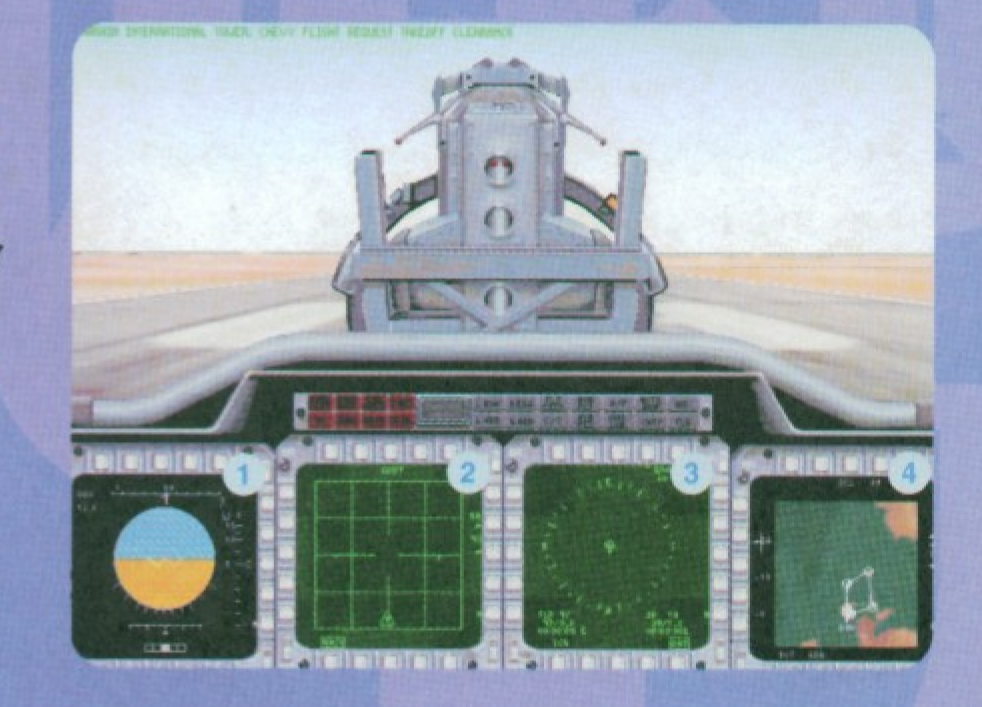
這些儀器，主要的功能均是在航行途中給予機師和副機師各種重要訊息。

1.MPD4

2.MPD5

3.MPD6

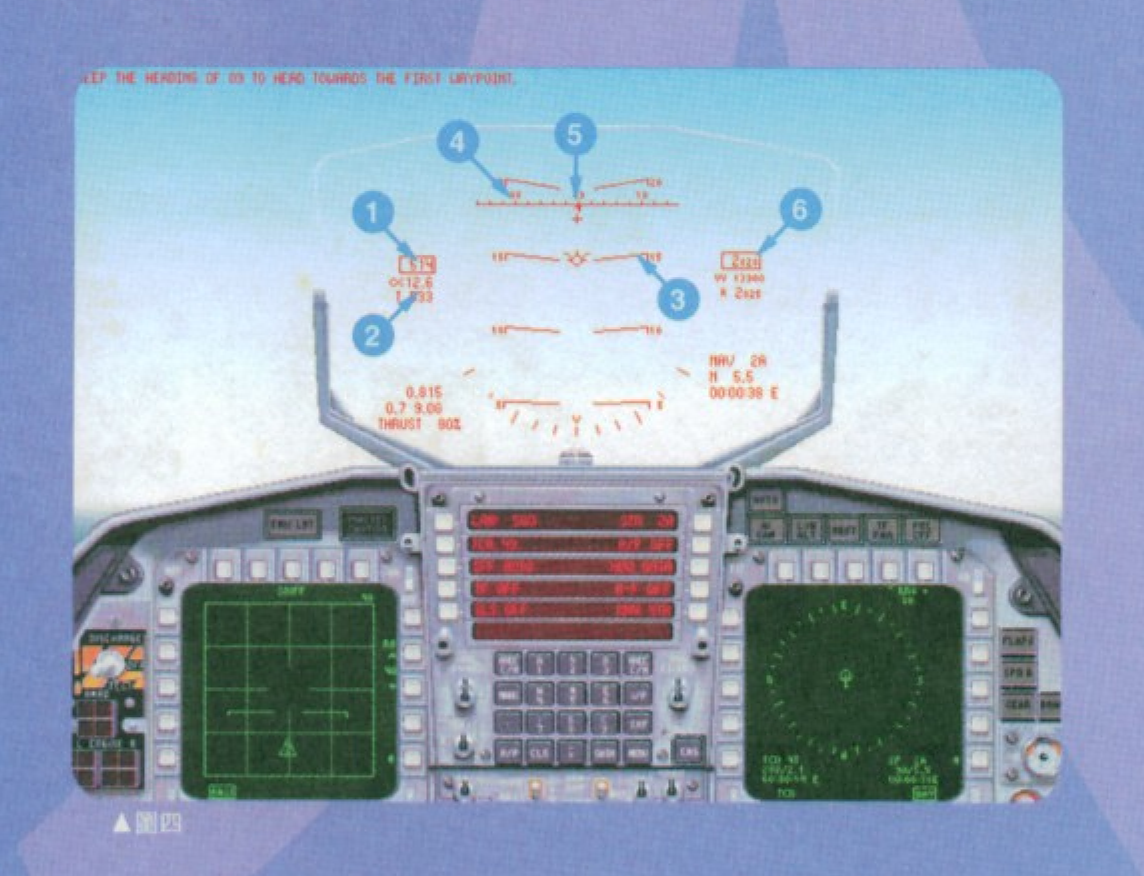
4.MPCD7



1.2 Head-up Display（HUD）

跟著讓我們清楚地看一下那個 HUD（圖四）。HUD 總共分有四種不同的模式，供機師在不同的情況下使用。它們分別是 A/A（空對空）模式、A/G（空對地）模式、NAV（導行）模式和 INST（儀器模式）。在航行途中，您可以隨時按下"M 鍵"去選擇這些模式。不過現在且先讓我們轉換到 NAV 模式。按"M 鍵"直至 UFC 下方亮起了"NAV"燈為止。如果您覺得 HUD 的顏色太難看到的話，可按下"H 鍵"來調較顏色。

在今次的課程內，我們將會用到以下幾種 HUD 功能：



▲圖四

1. Indicated Airspeed （象徵空速）

這是您的"象徵"航行速度，以 Knots（海哩）計算。之所以稱為"象徵"，是因為它只計算了以現時引擎的推動力，作水平方式飛行，而在沒有氣流影響情況下的速度。換句話說您的真正航行速度可能會比這個速度較快又或者較慢。想知自己真正的航行速度，可從 True Airspeed 顯示中看到。

2. True Airspeed （真實空速）

真實空速，是把順風、風阻、高度、溫度等等，能影響「象徵空速」的因素計算後得出來的航行速度單位，以 Knots（海哩）計算。

3. Pitch Ladder （水平、昇降顯示）

這些線能給予駕駛者準確地知道自己的飛機向左、右、爬昇或下降的角度。

4. Heading Scale （前進方向顯示）

簡單來說，它有如一個羅盤。北方為 360 度（簡寫成 36）、東是 90 度（9）、南面是 180 度（18）、而西面則是 270 度（27）。那個在中間的"︿"符號所在度數便是您正在前進的方向。

5. Command Heading Bug （導行點方向顯示）

這條線顯示您現正前往導行點的方向。而該方向若不在 Heading Scale 範圍內，此線便會走到左或右面，並在線的下方顯示出數字來代表方向。

6. Baromatic Altitude （離水平線高度）

這是您現時離開水平線的高度。請注意，這是您離水平線高度，而並非離地高度。這裏的統計並不包括地形在內。

好！在您確定了自己清楚這些基本儀錶後，我們便可以開始準備起飛的步驟。請緊記，在任何時間，您都可以按下"P 鍵"來暫停遊戲，又或者按下"A 鍵"來啟動自動導行器。

1. 首先第一步要做的就是解除了機輪制動器。請按下"B 鍵"。

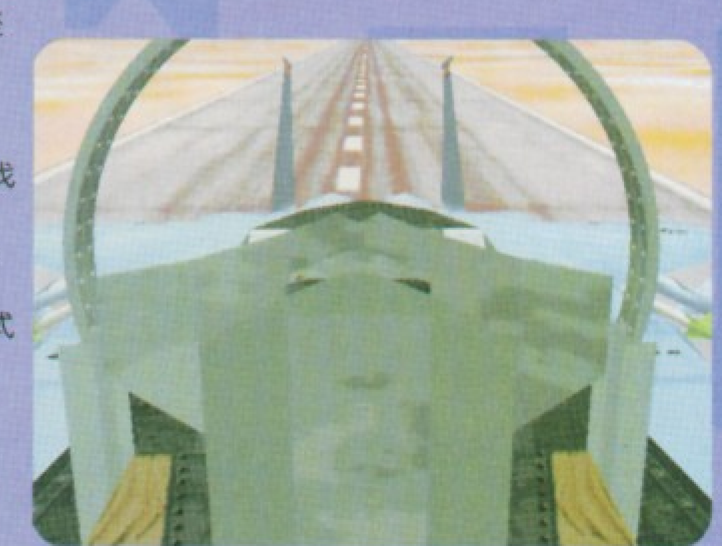
2. 接著把飛機的引擎輸出推到最盡。按下"\ 鍵"。

3. 您會發覺飛機會慢慢開始向前行。這時留意著您的 Indicated Airspeed，在達到 180 Knots 左右便把機頭慢慢向上拉至 15 度。

4. 保持機頭的上仰角度，任由飛機升到 1500 呎的上空。按下"G 鍵"把起落架收回。並按下"F 鍵"收回襟翼。

5. 直至升到大概 8000-9000 呎左右，您便可以把飛機放回水平飛行狀態。並按下"- 鍵"，把引擎輸出減至 80% 為止。如果您沒有 Throttle Control「模擬節流伐控制器」，您的引擎輸出率會在 HUD 的左下方以 % 形式顯示出來。

6. 恭喜您，您已經成功地起飛了！



▲起飛了！

現在您要做的便是嘗試把飛機向左或右移動一下。當您的飛機達到左或右 90 度左右，您可以拉起機頭以達到快速轉向的效果。但在任何時候請保持空速在 200 Knots 以上和高度在 30000 呎以下。繼續練習飛機左右轉向，直至您習慣了唯止。把飛機轉向至第一個導行點（留意 Command Heading Bug 顯示），保持飛機直線航行。之後您便可以按下“A 鍵”來啟動自動導行系統。

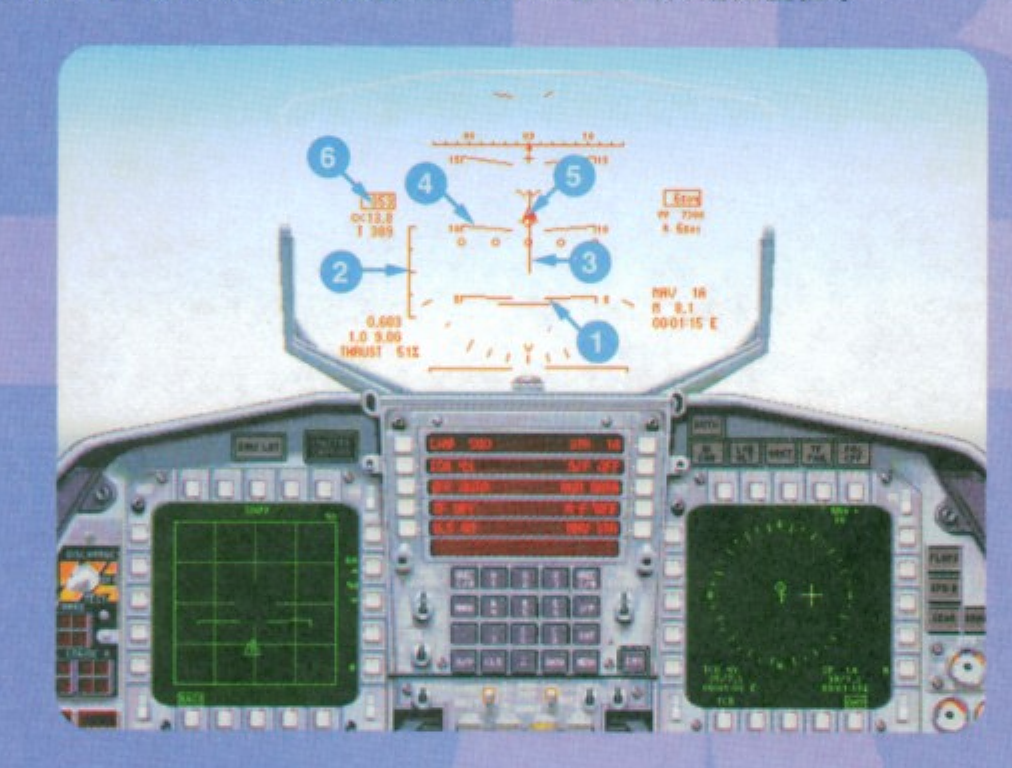

▲快速轉向是戰機駕駛的基本

當就快到達最後一個導行點時，我們的緊張時間便開始了。因為終於都輪到進行降落程序。

降落，可說得上是駕駛飛機最難，最具挑戰性的工作。經過一段長而艱苦的飛行，您都希望能帶著命回家，而不是變成新開發的 F-15E 型對地炸彈。所以降落的工序便要相當小心。

如果您有跟足每個導行點，到了快將降落的時候，您應該會是已經面對著跑道。這時請各位按下 UFC 上寫著「ILS OFF」旁邊那個掣。

您會發現 HUD 已轉換成 ILS 模式。這個 ILS（Instrument Landing System）模式能幫助您成功地和跑道對齊和給予您正確的降落速度提示：

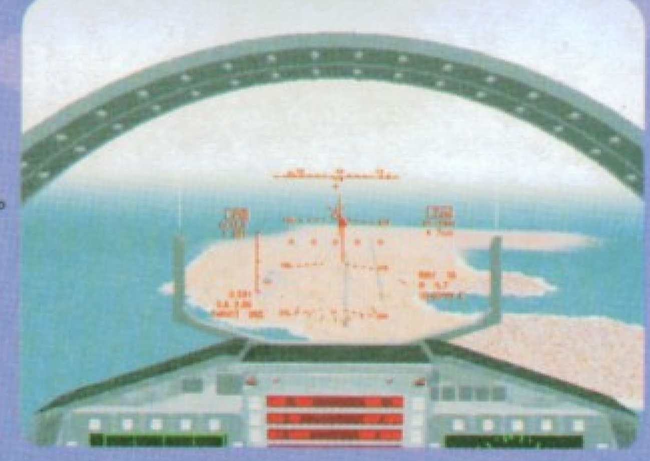


1. Glideslope Steering Bar - 這條橫線表示了您和地面 Glideslope 距離的高度。如果 Velocity Vector 是高於這條線，您的高度便是太高。相反，Velocity Vector 低於這條線的話，您便飛得太低了。
2. Glideslope Deviation Scale/indicator - 那個 V 型的箭咀表示您正在接近跑道的角度。在中間的線是理想降落角度，上和下的線分別是 +1 度和 -1 度。
3. Localizer Steering Bar - 這條直線表示著正確的跑道方向。如果 Velocity Vector 是在線的左方，您的飛機便偏向了跑道之左面。如果 Velocity Vector 是在線的右方，您便偏向了跑道的右邊了。
4. Localizer deviation Scale/Indicator - 這些圓圈表示了您正在接近跑道的方位。在最中間的圓圈是理想降落方位，最左的是偏左了 2.5 度，最右邊是偏右了 2.5 度。
5. Velocity Vector - 這個東西表示了飛機的真正去向。
6. AoA（Angle Of Attack）- 這表示了機翼在現在所能產生出的昇力。

當正式進行降落時，請保持 Velocity Vector 在 Localizer 和 Glideslope Steering Bar 的中間，盡可能地保持著它在十字的中間，降落便會更易了。

正式降落程序：

1. 把速度減至大約 300 Knots。如果您已把引擎輸出減到 25% 或以下，而飛機的速度仍是太快的話，應使用減速板“S 鍵”來減慢速度。
2. 當到了 230 Knots 時，按下“G 鍵”和“F 鍵”來放下機輪和張開襟翼。
3. 把 AoA 保持在 20-22 度左右。
4. 把 Glideslope Steering Bar 和 Localizer Steering Bar 這兩條線透過左右移動、上昇和下降組合成一個十字。然後再將 Velocity Vector 保持在十字的中間。這時您的降落角度和速度便應該在最理想情況。一直利用引擎輸出率和方向陀保持著十字和 Velocity Vector 的位置。
5. 再查看 Pitch Ladder，在快到達地面之前，您的機頭應該是向上 12 度左右。而 AoA 應低於 21 度。
6. 當機輪著地一刻，把引擎輸出率減至 0%。
7. 利用減速板“S 鍵”，同時保持機頭仰上 12 度。這能幫助機頭的機輪落地一刻不會太重，亦能利用機身減低速度。
8. 當速度減到 80 Knots 時，慢慢地放下機頭。
9. 按下“B 鍵”啟動機輪制動器。
10. 我們成功地降落了！



在進行降落期間，若您的速度太快或太慢、高度太高或太低，令您不能及時安全降落的話，您應該：

1. 把引擎輸出率立刻增加到 100%
2. 收回機輪和襟翼，以及解除減速板。
3. 爬昇回 6000 呎
4. 慢轉向左，轉個大圈回到準備降落地點。
5. 重新嘗試執行降落步驟。

好了，今期我們暫且說住這麼多。有關實戰中對空和對地的系統，下堂我再為大家講解。Until then，再會。



Text By : Sgt. Noone Saint Silverhand

王道勇者

發行商：ALICE SOFT 遊戲性質：AVG + RPG / 18禁
預定發售日：發售中系統要求：JWin95，Pentium 100MHz，16MB RAM，100MB HD

熱血 RPG

補充說明

1 有關道具的獲得



■ 諭吉和愛麗絲，想回顧遊戲中的CG和了解有關遊戲的提示，就即管進入愛麗絲之館吧！

即使曾迎接ENDING的，相信有不少玩家仍不能獲取所有武器和防具。因為最強武器和防具根本就不會在固定寶箱中出現。要得到最強裝備，唯有使用「索敵」指令，即不斷戰鬥，期望戰後會有最強道具在寶箱中出現，然而它的出現率只有五萬份之一。另外，這與敵人的強弱無關，只純粹講求運氣。

2 屬性防禦力

對特有屬性攻擊的防禦力，屬性防禦力%越大，所能減少的傷害則會越大，並對應敵某些特殊攻擊的抵抗能力，其意義如下：

地：石化　風：催眠　光：盲目　火：毒　水：痲痺　闇：即死

3 男度



男人的熱血、男人的誇耀、男人的憤怒之總合表現值。戰鬥中攻擊敵人加3點，受到攻擊加1點，平時最高達100點，回宿屋休息後變回50點，逃走後會大幅下降。男度是使用必殺技的必要數字。

4 日與夜

王道勇者中表示時刻的單位分為太陽之刻、月之刻、闇之刻和光之刻。事件的發生和當時時刻有莫大關係，遊戲的進度亦跟時刻有關，至某時段會有強制事件出現。當然遊戲中沒有日期限制這回事，諭吉還是認為不要留在一處浪費太多時間比較好。



5 提升能力值的道具

提升能力值的道具都是一些消耗品，它所增加的能力值是一個隨機數（除加命中、回避值的道具），使用前不妨先SAVE一遍，待較理想數字出現時才作實。

尋回失去的記憶

主角札巴自從被小女孩瑪瑙芝救起後，便跟她和窩魯特一起居住。窩魯特本身是能活千年的龍人族遺裔，他具有強韌的肉體和卓越的魔力，一直是教導札巴劍術的恩師。然最令札巴遺憾的是，他獲救前的記憶已完全失去，而留在身邊沒有寶石的垂飾是唯一的線索。這天他決定起程前往拉拿迪亞大陸找尋自己的身世，臨行前還配備瑪瑙芝送他的寶劍，窩魯特眼見此情此境，就有如當日拿迪斯這傢伙，獨自上路的情形一樣。數十日後，札巴睡夢中見到一位籃髮大眼睛的少女，此時札巴坐的船受到大海怪的襲擊，他雖奮力反擊，不敵，還失去了瑪瑙芝所贈的寶劍，更被拋入海中。黑暗中他再見到夢中的少女像要對他訴說什麼似的，卻在矇矓中消失了。



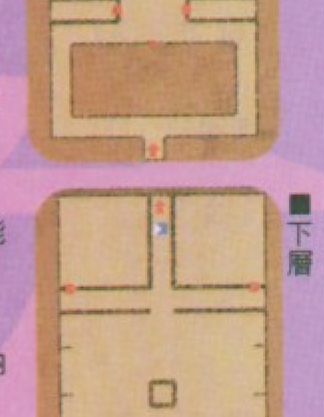


海盜船內的生活



札巴醒來發覺自己身處一個極之惡劣的環境，四肢被綁兼且身後站一位超性感的女海賊首領。她要札巴當奴隸，不從者則鞭如雨下，事後叫另一位奴僕莉露露為他治理。傾談間知道她也是受害者之一，父親被殺，和未婚夫也是天各一方。札巴寧死不屈，一直等待逃走的機會。這天，機會來了，賊船泊岸的時候，札巴被帶到上層船漕的某房間內，等候船長芭瑪利亞的蹂躪。

幸好莉露露在札巴的食物中藏有房間的鎖匙，他才得以逃生。



■上層

■下層

海賊船（上層）所得寶箱道具：溜璃小鳥、水刃符、萬能葯、塔羅牌、BLACK LOTUS、900G

海賊船（下層）所得寶箱道具：青銅之卵×5、白銀之卵×2、海賊之匙

札巴在上層首先要在附近的房間找尋最基本的裝備，

在下層先解放被困的奴隸，再到下方的房間會見到海盜們對莉露露有所不軋企圖，丟下塔羅牌召喚魔獸才能將她救出。上到甲板遇見正在等候的芭瑪利亞，不消一會就將札巴捉回百般虐待。剛巧大海怪來襲，芭瑪利亞去應付時，札巴就趁機逃出，並意外地學會光之魔法。他為救莉露露和船上其他奴隸，破天荒跟芭瑪利亞聯手抗敵，在危急關頭一位漁夫出手相助，殺掉海怪。事件擺平後漁夫邀札巴回家吃道便飯，當札巴問及漁夫是否對垂飾有頭緒時，漁夫提議他到統治大陸的尼勒查姆王城找找宮廷魔導士。札巴終於正式踏足拉拿迪亞大陸了！

拿迪亞大陸

拿迪亞大陸（西部）

1：魔導士洞窟
2：劍之塚
3：多拉世村
4：關所
5：神殿
6：寂靜之村
7：花圃
8：亞瀧山
9：勇者洞窟
10：漁港



拿迪亞大陸（中部）

11：關所
12：王立圖書館
13：試練塔
14：城
15：鬥技場
16：神聖之泉
17：王家之谷
18：大市場
19：海岸洞窟
20：橋



拿迪亞大陸（東部）

21：橋
22：牧場
23：謎之街
24：湖底之城
25：荷魯特村
26：達利斯之森
27：獸人族之森
28：獸人族之村
29：龍之神殿
30：生命樹
31：魂之塔





通過關所吧！札巴！

在多拉世村的酒巴內聽聞的情報顯示，被詛咒之村（寂靜之村）曾被盜賊團所襲擊，全村人都在此一役中被殺戮，而盜賊團亦被不明來歷的魔物所殺。從此而來此地的怨氣和魔氣使所有來訪者都被咒死，有倖存者則變得神志不清，謂見到天使云云。札巴到此村一探究竟，居然有一種莫名的似曾相識感，突然有一魔物（路古斯）在他面前現身，要脅他交出寶玉，知道他身上並無寶玉，才一走了之。

來到關所，因為沒有通行証，而被衛兵阻撓，取得通行証有兩種途徑，一是得到所屬村長的發行，二是到神殿找聖者艾露拉新保証札巴並非邪魔外道。

在神殿找着艾露拉新，她會先要求札巴將一劑葯水交予武士之長，蘇夜真衛門亦即那位漁夫。回到漁夫之家，得到其妻小夜款待，即表明來意，突然間小夜痛苦呻吟，並在身上出現暴脹血管和腫塊，原來她此一奇病的原因是受到魔物的詛咒。真衛門就是為了小夜捨棄東方祖國，到此地找尋並消滅施咒的魔物，因為如此才能解除咒語，而札巴所帶的正是抑咒葯，能暫時抑制發作時所帶來的痛苦。

返回神殿的札巴，終於能在艾露拉新的手上取得通行証，並獲贈一套塔羅牌（塔羅牌一套四張，每張索價一萬G）。札巴終於能往大陸中部進發了！（以下篇幅將介紹登場女子的事件，列出的時刻和地點未必是遊戲所硬性規定，只是筆者在遊戲進行中的記錄。另外在遊戲中女角們的事件和強制事件實際是交錯地進行，在此和指定女角無關的事件將被略去）



拉娜篇

跟農場女孩拉娜的邂逅在荷魯特村。這兒，紅髮的少女在肚子打鼓的札巴面前出現，她的名字叫拉娜。她一片好心地將一塊麵包和芝士送到札巴面前，她的心地和笑臉令札巴想起瑪瑙芝。

（中略闖入王城事件）再度前往荷魯特村，見到資產家的兒子阿邦正在向拉娜求婚，而且對她有不敬的舉動，札巴隨即上前解圍。其後在光之刻時進入牧場，會遇見正在牧羊的拉娜，札巴不　被母羊所傷，拉娜為了給札巴治理傷勢，而讓他留下來，更請他吃一頓豐富晚餐。之後待日間回牧場的話，就會發生打理牧場的事件（選中間一項能看見拉娜被山羊群拉扯的CG）。如是者直到魔族貝利多勒出現為止，出乎意料之外原來她是衝着牧場女主人艾利諾雅（拉娜是她孫女）而來，魔族所派出的邪鬼很容易就被艾利諾雅的拳法所擊退。前往荷魯特村，會得知村內正準備舉行收獲祭。當在拉娜家吃晚飯時，才知道她因家境貧困沒靚衫參加收獲祭而憂心忡忡，不過幸好艾利諾雅及時將拉娜母親年輕時用過的晚禮服送給她，她才決心參加收獲祭。翌日的收獲祭拉娜和札巴二人過了十分愉快的一天，回到牧場後她更送了一隻瑪瑙小鳥（裝飾品）給札巴。

收獲祭後來到牧場，會遇到艾利諾雅患上急病的事件，其後再進出牧場（或用休憩指令），直到知道拉娜為治好而獨自到達利斯之森採葯的事為止。

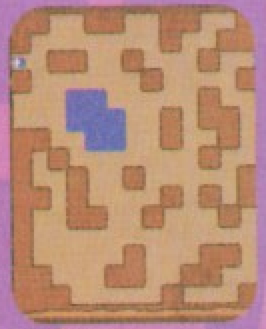


札巴擔心拉娜有危險，即前往北方的達利斯之森。

達利斯之森（入口）所得寶箱道具：圓盾

達利斯之森（山道）所得寶箱道具：史實烈葉

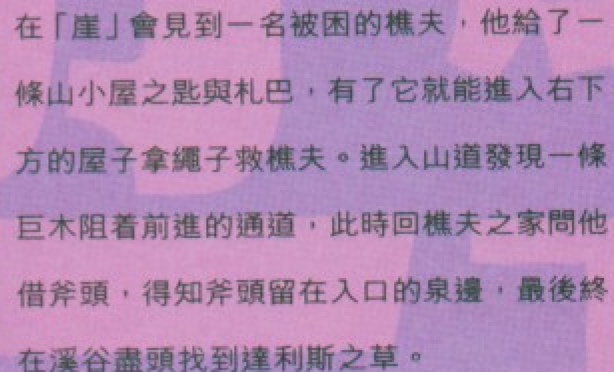
達利斯之森（溪谷）所得寶箱道具：魔石、達利斯之草


■入口


■崖


■山道


■溪谷



在「崖」會見到一名被困的樵夫，他給了一條山小屋之匙與札巴，有了它就能進入右下方的屋子拿繩子救樵夫。進入山道發現一條巨木阻着前進的通道，此時回樵夫之家問他借斧頭，得知斧頭留在入口的泉邊，最後終在溪谷盡頭找到達利斯之草。

事後回牧場又見阿邦對拉娜痴痴纏纏。入屋見到艾利諾雅，她會約札巴到生命樹修練武藝，又把一枚硬幣送給他。在生命樹前的連日修練會令札巴的戰鬥技術、攻擊力、命中、回避率有所上升。此時貝利多勒又再進襲，本來艾利諾雅和她單打獨鬥將有勝算，可是最後關頭一把利刃貫穿艾利諾雅的身體，來者原來是寧格路（操縱芬露的人形使，請留意下期），當貝利多勒要給艾利諾雅最後一擊時札巴免不了要和她大戰一場，縱然勝利，艾利諾雅仍是返魂乏術(札巴可在艾利諾雅體內取得綠色寶玉，學會土之魔法)。翌日月之刻到生命樹會找到拉娜，因為她相信將屍首葬在樹下能在此會見死者的亡魂。

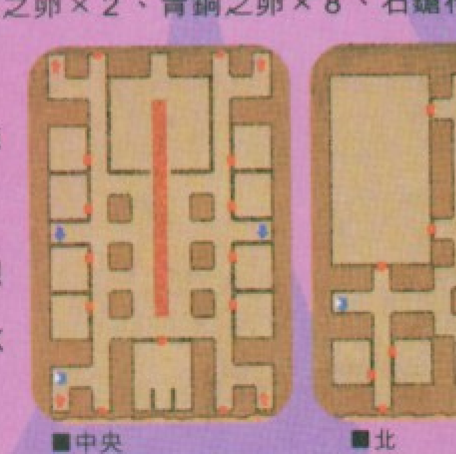


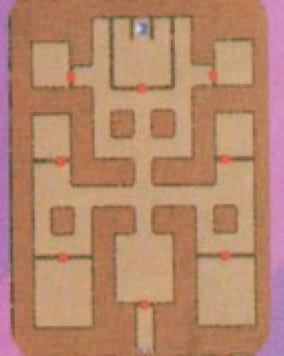
來到牧場，見到大耳窿阿邦正向拉娜追債，如果無錢還就要下嫁給他。為了籌集還款，札巴開始進入湖底之城尋寶，視錢如命的紅之蝶(真正身份是芭瑪利亞)今次也會加入。

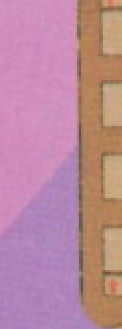
湖底之城（北）所得寶箱道具：寶物庫之匙、風之腕輪

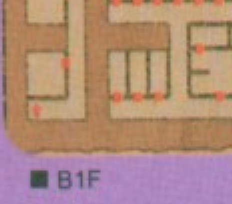
湖底之城（B1F）所得寶箱道具：白銀之卵×2、青銅之卵×8、石鎗符×3、解石化葯、神炎符×3

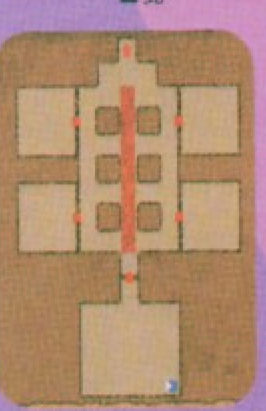
湖底之城（B2F）所得寶箱道具：解痲痺葯×2、天雷符×2、解毒葯×5、白銀之卵×10、黃金之卵、史實烈葉、魔石、胡椒盒、塔羅盒、BLACK LOTUS、發熱盾、大寶石


■中央 ■北


■入口




■B1F


■B2F

在入口的盡頭使用艾利諾雅所送的硬幣開動轉送裝置，在B1F獲得訊息後到2F取牢屋之鍵，在牢屋中的死人處聽取寶物庫的真正所在（之前要到「北」取得寶物庫之匙），最後到B2F打倒守衛拿取大寶石。

同時，阿邦上門找拉娜追債，剛好路古斯突然出現，拿掉拉娜身上的寶玉便消失了，其時札巴回到牧場（之前最好先SAVE一遍，因為這兒有一選項可讓玩者多看一幅CG，但就會導致GAME OVER），眼見阿邦正在玩弄拉娜，就打算憑身上的大寶石還清債務，可惜契約寫明還清債務需用現金，正當札巴都奈佢唔何之時，紅之蝶現身，將契約毀滅，又警告他不要依杖權勢，因為他父親現在都一身蟻，事件才得以解決。之後的EVENT會在進入牧場後發生，這是準備最後決戰前她個人的最終EVENT。



叮噹篇

這天札巴在花圃上遇見聖者艾路拉新，她告訴札巴處於大陸東部的森林族村內有寶玉一粒。札巴如言來到獸人族之森，被一名貓女叫住，為怕他盜取村內秘寶，又以為人類要趕絕獸人族，無論如何都要將他趕走，札巴也不便硬闖。夜晚到生命樹下見到興嘆中的貓女（叮噹），她發現札巴的存在，始終對他存有戒心。

札巴在日間再赴森林，又見獸人村的守衛叮噹，她見札巴死心不息，中了陷阱仍然堅持下去，便提議大家玩捉迷藏，若札巴捉到叮噹就讓他入村，再三嘗試下札巴終於闖破所有陷阱，最後選「正面突破」捉住叮噹，當她擬避開時反而誤中自己設下的陷阱。札巴將她救起後，叮噹聲淚俱下地說即使被捉到，也不打算讓札巴進入，並厲聲着他離開森林。此時，有一獸族老人出現，他原來是一村之長，說是奉龍神之命要將札巴迎入村內。

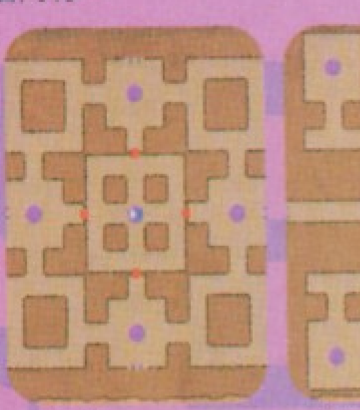
一眾獸族人對札巴投以仇視目光，為什麼叮噹和村民會對人類如此抗拒呢？這是發生在六年前的事，叮噹在森林中發現一名倒地的人類男子，便帶他回村用心照料，兩人已經有了互相信賴的關係。某日是村內進行寶玉供奉儀式之日，這男子求叮噹帶他參觀供奉儀式現場，但他卻在儀式中以叮噹為人質，強行將寶玉奪走，又放火燒森，企圖阻截村民的追捕，最後他仍然難逃被村長殺死的命運。

札巴真的如龍神所言，能為獸人族帶來新的希望嗎？若他能給予肯定的答案，村長就着札巴到龍之神殿取寶玉，並命叮噹同行。

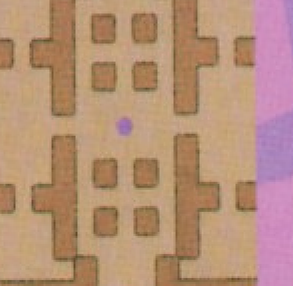
龍之神殿（南）所得寶箱道具：魔石

龍之神殿(西)所得寶箱道具：白銀之卵、青銅之卵×3、解毒葯×3、解盲目葯×4

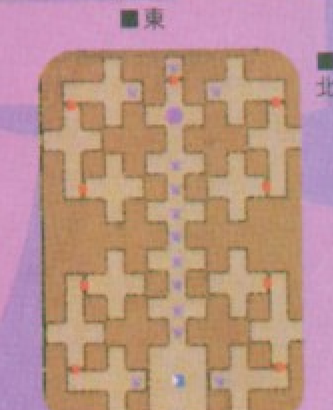
龍之神殿（東）所得寶箱道具：塔羅牌



■中央 ■東


■南


■西


■北



神殿內有不少龍神像，札巴要觸摸神像，得到龍神的認同才能打開新的道路。來到龍之神殿(東)，這兒有六尊會變色的龍神像，玩者只要令六尊神像都變成不同顏色，就能打開另一道門，最後在龍之神殿(中央)的中央龍神像前取得風之寶玉（藍色）。

返回獸人族之村，又遇上路古斯，辛苦得來的寶玉又給他搶走了。路古斯離開後，出現了一頭魔獸，牠施咒將整條村和村民封入於黑暗之中，只有札巴和叮噹得以倖免，而折返的路古斯也阻止魔獸有進一步行動，很明顯路古斯只以寶玉為目標。



晚間再臨獸人族之村，見只餘叮噹一人。她認定這一切是札巴出現所帶來的惡果而對他深惡痛絕。之後有幾次在夜之村落（荷魯特、獸人族之村）遇見叮噹的經歷，有一次她感受到札巴的體貼，一次是戰鬥中的叮噹，另一次是痛哭的叮噹。月之刻來到生命樹，發現叮噹正受到魔獸古格的襲擊，札巴的出現救回受傷的叮噹。其後到達獸人族之村，休憩期間聽聞森林中有雜聲，前去查看之下發覺原來是叮噹練功時所發出的聲響。月之刻札巴在市場外受到一群魔物的伏擊，在危急關頭叮噹出手相救，更在他面前使出剛練成的絕招必殺技。月之刻在荷魯特村見古格和叮噹正大打出手，功力大進的叮噹本來佔盡上風，但老羞成怒的古格也很可怕，札巴當即上前幫忙，合二人之力終於將古格擊退。叮噹事後卻不支倒地，札巴唯有往宿屋開一房間供叮噹休息，她卻爬上屋頂，凝望獸人族之村的方向，看來非常思念自己的親人。

闇之刻來到多拉世村，發現村民正在追捕偷東西吃的叮噹，她也很無奈，身為獸人族在人類的社會連買東西吃也有問題。月之刻再在同一條村發現偷東西吃的叮噹，札巴加以庇護。月之刻的荷魯特村，村民終於逮住叮噹，札巴隨即在中央廣場見到遍體鱗傷的叮噹。他嚷着要放人，當然成為被村民圍攻的對象，恰巧在其中一名男子對札巴起了殺機的時候，聖者艾路拉新出現解圍，村民才肯放人。

札巴來到神殿找艾路拉新請教救回獸人村的方法，得知唯一方法是活化生命樹。



因為牠從根部汲取地下的闇瘴之氣，在內部進行淨化，並將光之氣從葉面排出大自然。光之刻來到獸人族之村找着叮噹，向她解釋一番後，即興致勃勃地到生命樹考察一番。

月之刻在鬥技場遇見改變新形象的叮噹，據她說入鄉隨俗，要扮成人類才能溶入人類社會。她又講終於在圖書館查出活化生命樹的四件寶物，更誓言要親自將它們弄上手。

在打後的月之刻，都會在適當地點遇上叮噹，每次均見她找到一件寶物，直至找齊所有寶物為止。(當她獲得大地護符後，可取得菱形硬幣。順便一提，有了它可以在謎之街的武器店購買貴重裝飾品和道具，憑三角形硬幣則可購買頗強的裝備。另外在晚間可進入同村的「大人之繪畫店」，分春夏秋冬的貴價畫，跟故事無直接關係。大家可在購買前先SAVE 進度，記住唔係大人唔好買)

集齊寶物的叮噹滿懷希望地前往生命樹，雖唸下咒文，卻毫無反應，不禁十分失望。其時路古斯在他倆面前出現，一刀在巨樹幹上劈開一個入口，並說只有冒險進入樹內處理，才能讓牠活化。叮噹在無其他選擇下，聽從路古斯所言，毅然進入樹中，札巴自不然緊隨其後。

生命樹（B1F）所得寶箱道具：魔石×4、闇之結晶

生命樹（2F）所得寶箱道具：免之足

生命樹（3F）所得寶箱道具：青銅之卵×3、白銀之卵×3

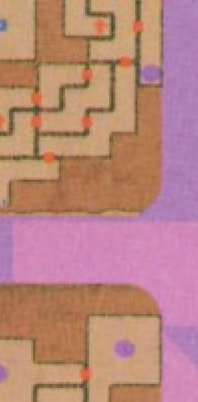


■ B1F



■ 1F

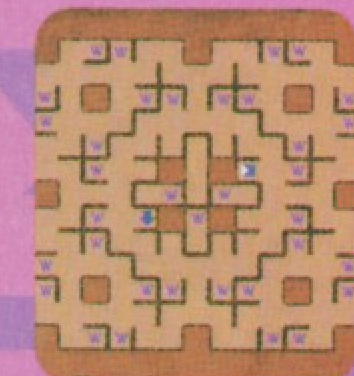
■ 2F



■ 3F



■ 4F



■ 5F

在樹內會碰見不斷逃走的妖精，並錯以為札巴他們是魔物。在2F要先清理光球上的蜘蛛絲才能繼續往上一層，到第四層要運用闇之結晶才能通過。在中心點二人會一直被傳到巨樹最下部陰氣極重的地域，在這兒是他倆毅力大考驗，只要同心一致才能排除萬難（很老土，原文寫得頗為肉麻，有興趣可自行開 GAME 玩玩），而二人的努力亦無白費，神樹最後也如他們如願，救回獸人之村。接着來到獸人族之村參加他們的宴會，晚間在酒吧遇上當侍應的叮噹，此刻她終於坦白地向札巴告白，更在兩杯黃湯下肚後大跳脫衣舞，酒品真差…。



Text：A ■ 諭吉 ■ 比奧



發行商：BLIZZARD	發售日：發售中
香港總代理：DELTAMAG	容量：CD-ROM
遊戲性質：實時戰略	系統要求：WIN95、16MB RAM，至少 80MB 的硬碟空間

指揮官育成計畫

引言



發售至今已有好一段日子，相信各司令們已撕殺得天昏地暗吧？遊戲本身的玩法、技巧和概念上與一般實時戰略遊戲大致相同，因此在這裏略過不表了（掘礦、建築體加工廠之類大家都會啦！）。而今期我們會為初接觸的朋友簡介一下各種族間的基本戰術和特點，身經百戰的高手們這次就對不起了！

我地係異形暴魔！勝在兄弟夠多！！
——ZERG

優點：



蟲族ZERG的最大特徵就是礦石採集速度和氣體收集速度快，部隊移動速度和生產速度更比其它種族快上許多，每多一座母體（「Hatchery」、「Lair」或「Hive」），能同時生產的部隊數目便愈多。加上生產成本低，數量限制較寬，可以在短時間內建立一支龐大部隊。此外，相當於房屋的「Overlord」（影響部隊上限）不但可以飛行（雖然很慢），更可以附加上運兵能力。

缺點：

雖然「體正命平」，而且肉搏能力高。但由於大部分兵種射擊能力都很低，裝甲（皮）薄，在遇到長距離重火力兵器時很可能會遇到全滅的命運。建築物的耐久力一般，不過由於不能修理的關係，只能靠自己再生。而且除了母體「Hatchery」外，其他建築物均只能在特定地形之上興建。（伴隨建築物擴張的紫色有機地帶，簡單來說就是勢力範圍，如果建築物被消滅，這種地形便會慢慢消失。）



戰略要點：



．既然ZERG的最大特點是生產快，因此不妨多生產一些「Drone」，以最短時間內開採最大量的資源。務求以快打慢，在對手生產出遠程兵器前摧毀對手；由於個體實力低兼且沒有醫療兵，以大數量部隊集中攻擊會比較有利。

．儘快爭取POWER UP，特別是先令部隊擁有「潛地」能力。這樣對奇襲攻擊和保留實力有很大幫助。

．如果不幸地，對手已手握重火力兵器，地面部隊便會非常危險。這時不妨生產空軍來（Mutalisk、Scourge和Guardian）協調地面部隊作戰。

．基地防守方面，對地攻擊專用的「Sunken Colony」效率甚低，不若用回低級但對空對地兩用的「Creep Colony」來得化算。

．一定要多建一些母體（「Hatchery」、「Lair」或「Hive」），這樣能令部隊生產速度以倍數計的增快。

．速度和數量是ZERG的優勢，相反地，遠程攻擊和防禦力方面便是最大的弱點。

．使用ZERG必須有「死了一條蟲，還有千千萬萬的蟲！」的心態，與及對「大量部隊未進入格鬥距離便全滅」的覺悟。

．如果「閃電戰」未能成功的話，打「持久戰」（消耗戰）也不是全無勝算的，因為部隊復元速度快，雙方都受到重創時，只要有足夠資源便有翻身機會。

戰術要點：



．開始時的一隻Overlord不妨用來索敵之用，因為開始時是沒有對空武器的，可以早一步知道地形及對手基地所在。

．50點礦便能生產出2隻Zergling，而且2隻加起來才算作一個部隊單位，在初段便可建立出數量驚人的肉搏戰集團。在開始時派一小隊去「騷擾」對手的工兵是個不錯的戰法。

．Hydralisk既可對地亦可對空，加上價廉物美，不妨作為部隊主力。不過數量不能太少，亦可配合無對空能力的部隊作護航之用。

．Ultralisk擁有400點Hp和強大再生能力，加上比同級地上武器快，作為「肉盾」、「拆樓」是個不錯的選擇，但因無遠程攻擊及對空能力，要小心運用。

．Scourge同樣只計半隻，而且「神風」攻擊擁有所向披靡的威力（四隻可炸沉強化後的神族空母！），但要注意不但無法對地，而且是「自爆仔」來的。

．Infested Terran同樣是「自爆仔」，但就只能對地，不過「潛」在主要通道上伏擊對手的話，你便會知道他們的利害之處。

．地上部隊除了Ultralisk外均可以潛伏於地底，可以避開大部份的攻擊。善用這個特性來伏擊敵人、逃命方能發揮出ZERG的特長。

．Queen和Defiler的精神攻擊雖強，但在混戰中難於使用，加上能力低兼生產成本高，並不好用。



．Guardian的射程比對空砲台的攻擊範圍更遠，可以輕鬆地將之消滅，不過因為沒有對空能力，最好能為牠們護航。

．Mutalisk擁有優秀的速度、對空和對地攻擊能力，不過射程短，容易成為對手對空砲台的目標。

Text by 異形頭目始

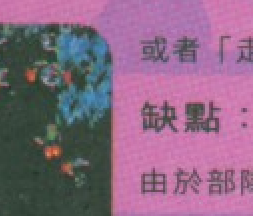
全身裝甲出擊，地上所向無敵！！

—— TERRAN



優點：

遊戲中唯一擁有修理能力的種族，能夠用「SCV」來回復一些空中或地上的部隊與建築物，但只限機械，一些人形生物如「Ghost」、「Marine」是不能夠修理。Terran的生產成本偏底，初期兵種性能高，善於地上戰，沒有任何建築勢力限制，而且有一半以上的建築物，可以變成飛行型態，然後以慢速移動，對於轉移陣地或者「走佬」非常有用。



缺點：

由於部隊能力平均，沒有任何特長可言，雖然初期兵種性能高，但後期卻沒有什麼特別強大的部隊，而且空戰能力奇差，除了生產對空砲台「Missile Turret」或以「Goliath」對空外，並沒有其他善於對空的部隊，所以不宜作長期戰，因為當敵方後期以一些如「Guardian Form」、「Carrier」的強力空軍進攻時，會對己方非常不利。



戰略要點：



· 由於遊戲初期資源有限，而生物系部隊又不能修理的關係，為了保存部隊性命，就必須建造一些「Bunker」，因為士兵可以躲在「Bunker」中，攻擊射程內的敵人，即使對方作出反擊，也只會為「Bunker」造成損傷，不會為入面的士兵帶來傷害。

· Arclite Siege Tank擁有變成砲台的能力，變成砲台後攻擊力和射程都會倍增，但連射速度降低，而戰車型態時移種力也不低，是一種「進可攻，退可守」的兵種。

· 由於砲台型態的 Arclite Siege Tank 射程比其偵察範圍更遠，必要時可以利用 ComSat Station，找尋一些範圍外的敵人。

· 資源就是一切，使用一些隱形戰機CF/A-17 Wraith進入敵軍陣地，然後集中攻擊敵方工兵，切斷對方資源補給，是一個很用的戰法。

· 生產一些 Ghost，先以 Cloak 找尋敵軍主力部隊所在，然後以 Nuclear Strike 攻擊，這樣便可以在一瞬間把對方消滅。

· 為了防止對方空襲，最好在基地內多建一些價廉物美的Missile Turret，不過要小心 ZERG 的 Guardian Form，因為牠的射程比砲台更遠。

· 進攻敵方時，部隊中必須擁有最小一架Explorer Science Vessel，因為它可以偵察到敵方的隱形部隊。

· 因為每個 Nuclear Silo 只能存放一支核彈，有資源的話，不妨建造多幾個 Command Center，增加存彈量。

戰術要點：



· Marine 的火力與防禦力雖低，但連射力高、有射擊能力、可以對空，而且生產成本極低，集體出擊的話威力也不弱。

· Firebat 可說是 Marine 的反轉版，火力與防禦力較高，但連射力低、射程短、不以對空，而且生產成本偏高，不大化算。

· Ghost是使用核彈必備的兵種，本身能力不強，但擁有一些特殊技能，善於輔助或偷襲工作。



· Goliath 是眾多地上兵器中，擁有最強對空能力的兵種，而且移種力高，可以修理，進軍敵方必備。

· Arclite Siege Tank是一架攻守皆宜的變形戰車，由於裝甲值不高，不宜衝鋒陷陣，但以一小隊變成砲台後，作支援砲火卻非常好用，是 Terran 的主力武器。



· CF/A-17 Wraith 的裝甲和對地火力都很低，但勝在可以隱形，除了面對各種族的對空砲台或特定兵種外，即使攻擊對方也不會現形，可作偷襲敵方之用，而且對空能力也很高。

· Behemoth Battlecruiser 是 Terran 中最強的空中軍備，擁有威力無比的 Yamato Cannon（大和號主砲？！），但由於成本太高、生產速度太慢、平時火力不太強的關係，所以並不好用。

· Explorer Science Vessel擁有偵察隱形部隊的能力，以支援為主，部隊中必備。

· 一但發現須要打持久戰，應該立即建設Nuclear Silo，因為核彈的生產速度很慢，而它是 Terran 的最後武器。



· 因為每個 Nuclear Silo 只能存放一支核彈，有資源的話，不妨建造多幾個 Command Center，增加存彈量。

Text by 裝甲之黃昏

神族部隊以一敵百，善於各種出奇戰法
PROTOSS



優點：

兵力強大，著重小數精銳，單單一個Zealot便足以對抗六隻Zergling，防禦力比其他種族高，全部建築物與部隊都擁有防護罩保護「受到攻擊時，會先消耗防護罩，才會消耗體力」，而且會自動回復，對持久戰非常有利，其砲台不但價廉物美，性能、攻擊力和射程更是遊戲之冠。而且在興建建築物時，工兵只要開始工程，就會自動進行，可以一兵同時作多項工程。



缺點：

不論建築或生產速度都非常慢，工兵性能低劣，遊戲初期由於生產成本高的關係，經常出現資源不足的狀況，數量上也會比其他種族少，而且部份兵種沒有射擊能力，小數行動會有未進入格鬥距離便全滅情況。雖然擁有強大空中軍事能力，但卻沒有任可大型地上兵器，單以地面部隊難以殺敵。



・因為生產成本高的關係，若然初期未能把對方消滅的話，就必須占領多些礦場，儲備一些資源作長期戰用。

・Protoss的部隊上限消耗得比其他種族快，所以不要生產多餘部隊。

・由於大部份兵種沒有射擊能力，數量不足會非常危險。



戰略要點：

・遊戲初期最好盡快興建一個Gateway，然後生產一個Zealot作偵察敵方基地之用。當發現敵方基地的時候，先移動一個Probe到敵方基地以外不遠的地方，建造一座Pylon，然後以剛才偵察用的Zealot來攻擊對方工兵，當基地外的Pylon建造完成後，再建造三個Photon Cannon，這樣對方只要離開基地範圍，就會自動作出攻擊，對牽制敵方的活動能力非常有效。

・由於裝備強化的時間很長，有資源的話可以建造兩個Forge來同時進行強化。

・若對方擁有大量對空砲台，可先以Observer偵測對方，然後再以Reaver作遠程攻擊，可以成功消滅對方砲台。

・砲台生產成本低、沒有生產數量限制、性能良好、擁有對空對地能力，加上同時建築的優勢，可作攻擊對手的主力武器。

戰術要點：

・Zealot的生產成本偏高，一隻須要100點礦，但威力卻是其他種族同型兵種的一倍，沒有射擊能力是牠唯一缺點。

・Dragoon是地上軍備中，唯一擁有對空能力的兵種，不但移種力高，更有射擊能力，在遊戲中期十分有用。

・High Templar擁有強大精神攻擊能力，而且成本不高，作遊擊戰非常有用，而且可以合體成威力強大的 Archon。

・Archon是以兩個High templar合體而成的步兵，沒有精神攻擊、攻擊力奇高，有輕微射擊能力，但防禦力卻不太高，善於破壞建築物。

・Reaver是Protoss所有軍備中，射擊能力最強的兵種，所用武器是須要生產彈藥的，但由於移種力低，長程移動必須使用 Shuttle 來運送。

・戰鬥中若能清楚知道對方的行動，對兵力分配會方便很多，所以偵測部隊的性能非常重要。Observer的偵測範圍比一般兵種高出三倍有多，而且除了空中兵器與 Spider Mines 外，並沒有任何兵種可以傷害到它。

・Arbiter架是一支援用的空中軍備，在它周圍的己方部隊會有隱形效果，雖然裝甲與攻擊力低，但可以使用Stasis Field制止敵人攻擊，然後以Recall「電傳」己方部隊來攻擊對方。

・以大量艦載機作攻擊的巨形宇宙空母Carrier，擁有遊戲最強空軍的美譽，裝甲極高，配合地上砲台便是不下無敵。



THE JOURNEYMAN PROJECT 3 LEGACY OF TIME

製造商：Presto Studios/Red Orb Entertainment
遊戲性質：Adventure
容量：CD-ROM
發售日：已發售
系統要求：Pentium 90 MHz / 16MB RAM / 70 MB硬件空間 / 4倍速 CD-ROM

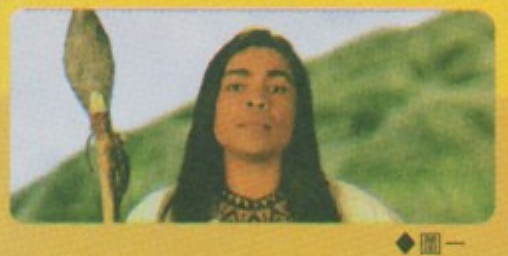
上期提要

剛由喜瑪拉雅山脈回來的 Gage Blackwood，從 Michelle Visard（Agent 3）等人口中，得知一些「時間之遺物」的秘密，當他把第二塊法器放下時，兩塊同時泛起金光，射出無比的光柱，瞬間即逝。面對逐漸迫近的危機，Gage表示他定會找到最後的一塊。



黃金國度的追尋

來到公元 524 年（1 月 29 日）的安地斯山脈，大家應該是轉換為小孩的樣貌，首先是向右轉，一直沿着狹窄的小石路前行，便會見到一名守衛（圖一），他說Shaman正在休息，於是向他詢問所有問題，然後大家轉右行前一步，轉左直入草叢堆，用你的小刀把氣球線切斷（圖二），那守衛為保氣球而受困擾。


◆圖一


◆圖二

這時候，大家可以從石牆的缺口走去（圖三），再轉右沿路直行，不久就再次遇到一名守衛的阻止，與他談話，跟後Shaman便會出現（圖四），然後儲存Shaman的外貌，回答只是希望聆聽故事，向他詢問所有問題，之後就是找尋魔法像（Talisman），大家返回氣球平台，坐上氣球，去到農場。



◆圖四


◆圖三

轉換為Shaman的樣貌，走到水井之中，與小孩談話（圖五），告訴他你的魔法像經已毀壞，就能得到他的那一個，返回氣球平台，透過氣球，去到中央的廟宇，轉換為小孩的樣貌，再向Shaman那處走去，剛踏入門口轉左（即守衛的面向方位），穿過窄道來到大平地，坐上大氣球，用魔法像擦着火石（圖六），使氣球昇起。


◆圖五

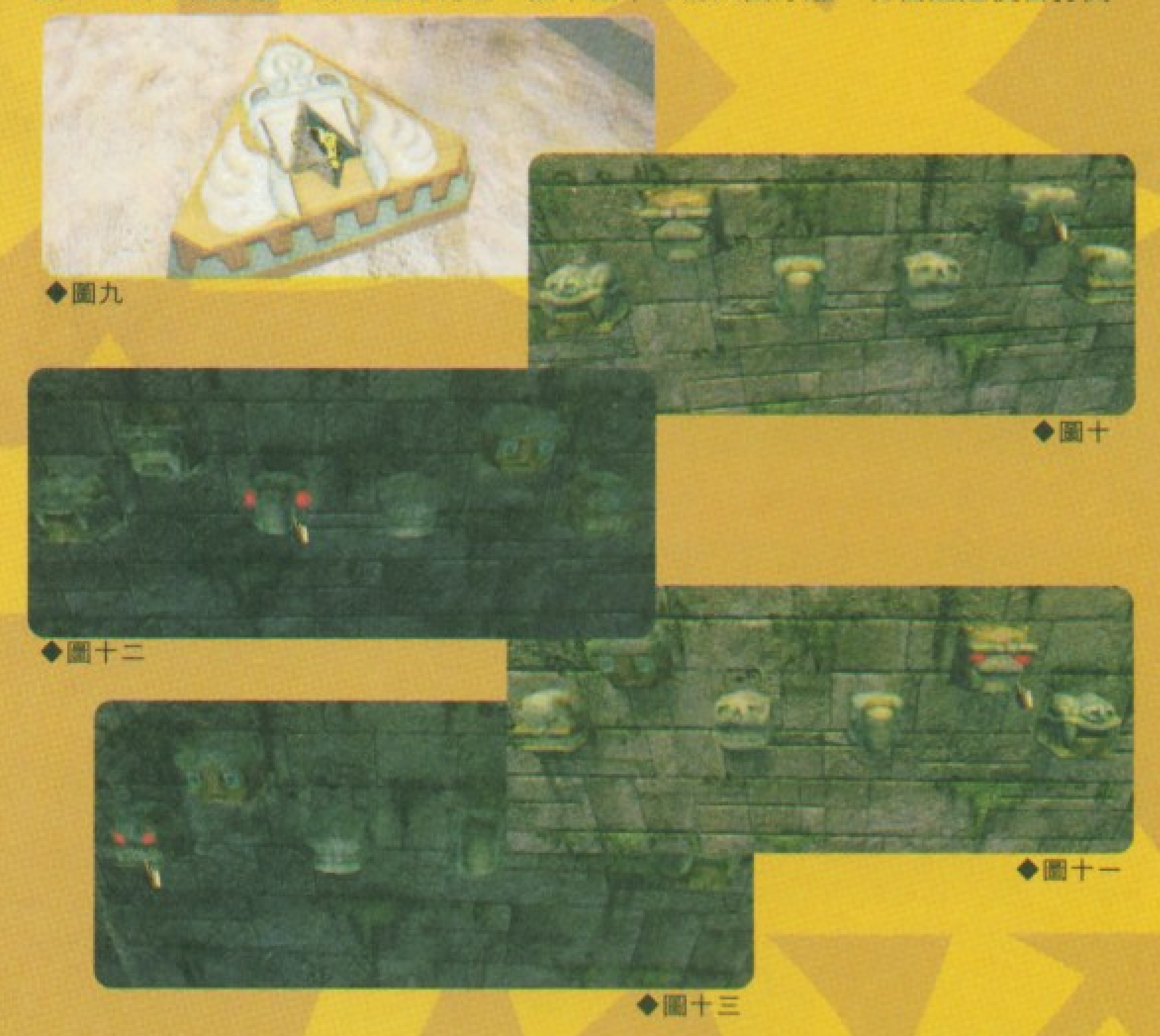

◆圖六

氣球昇起之後，先把平原的影像放大，再把廟宇的影像放大，記下那四個人面浮雕的形象和排列（圖七），這時候，放大廟宇旁邊的影像，轉身關掉氣門，使氣球降下，離開氣球，一口氣直衝至廟宇的右側，便會來到草叢（圖八），穿過它去到水池那兒。


◆圖七

◆圖八

放大水池面前的啟動掣，放下你的魔法像（圖九），就會自動水退，走落梯級，轉左按下圖十的人面浮雕，轉右直行轉左，按下圖十一的人面浮雕，轉身直去，按下圖十二的人面浮雕，轉右直行轉左，按下圖十三的人面浮雕，秘密通道便會打開。


◆圖九

◆圖十

◆圖十二

◆圖十一

◆圖十三

走落梯級，發現前路給火焰阻礙（圖十四），於是走回水池面前的啟動掣，取出魔法像，自動湧出的池水便會撲滅火焰，返回秘密通道，前行就來到法器的房間（圖十五），到達基座之後，按下每面牆壁，聽聽 Arthur 的說明。按動基座上魔王畫像的舌頭（圖十六），取得最後的法器碎片，於是自動進入時空洪流，回到 TSA 基地。

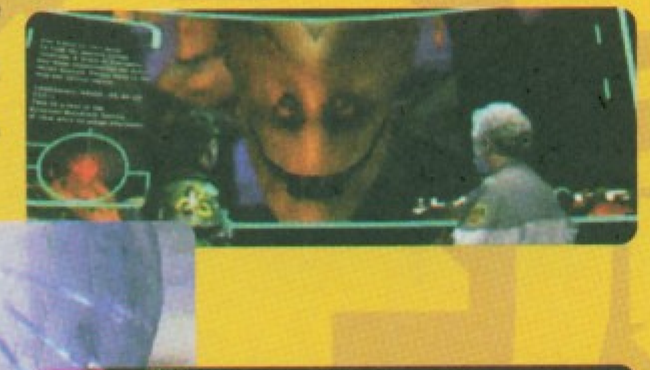

◆圖十四


◆圖十五

◆圖十六

文：時空浪人——仁魂

鬧門打開，高呼「我得到了！我找到了最後的法器！」的Gage Blackwood走進來，處長Jack Baldwin表示沒有甚麼時間，外星戰艦已經進入大氣層，駛向TSA總部，Cyrollan的大使Jhessela也來電告急。這時候，總部受到攻擊，在Gage放下第三塊法器之前，Michelle Visard說出一切開始之前，她只想講一句「小心些」，三塊法器同時泛起金光。





終於來到最後的難題，就是拼圖遊戲，大家要把三塊法器的圖案，組合為一，而轉移圖案的方法是，轉動這三角錐體的銳角，若果不想猜測的話，左側的正確圖案及方位是圖十七，中央的正確圖案及方位是圖十八，右側的正確圖案及方位是圖十九，完成後，大家終於可以鬆一口氣。



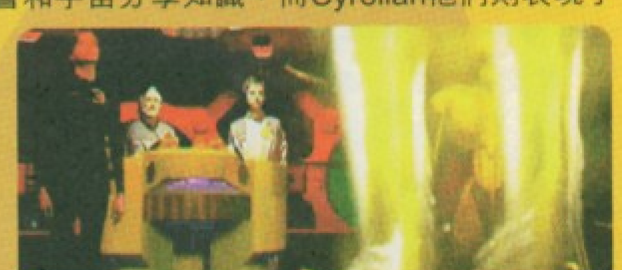
◆圖十七

◆圖十八

◆圖十九

三塊法器發出一道強光，形聚成能量幕牆，就在這一刻，外星種族轉移至總部，要求TSA交出「時間之遺物」，Gage怒斥遺物是屬於所有種族，Cyrollan也來到要求Gage快些把遺物給牠們，Gage不禁大罵牠們的行為。不久，兩個外星種族走近能量幕牆，可是受到幕牆的拒絕，於是Gage默言上前接觸，整股能量灌注入他身上，頓然失去意識，身體卻自動浮昇，虛幻的聲音響起，說明刻意把「時間之遺物」留下地球，是要記錄過去、現在與將來，這些最終會和全星河的種族分享，此時，佛陀的影像泛起，表示人類證明了他們會和宇宙分享知識，而Cyrollan牠們則表現了自身的懦弱。四周回復平靜，外星種族表示終於認清真義，Michelle扶起清醒了的Gage。

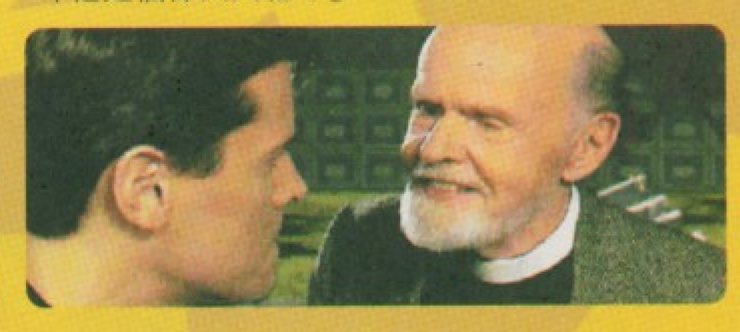




鏡頭一轉，便是墓園，Gage Blackwood到來訃念Elliot Sinclar博士，博士友人Chaplain說出當年Elliot那樣作，是為了保護地球，只因他認為外星種族的到來是進行征服，以及向知道原委的Gage轉述Elliot的臨終留言——Gage不必為他的死付上負責，並且相信他能夠拯救大家。Chaplain離去後，Gage放下在亞特蘭提斯時，從Elliot取得的太陽圓碟。



「他是個偉大人物！」



Michelle Visard亦來到墓園，她多謝Gage當時（第二集）的行動，Gage表示這已成過去，而且他倆知道不可以改變過去的，Michelle問他有何打算，Gage希望可以暫且休息。

「退休不是你的風格啊！」

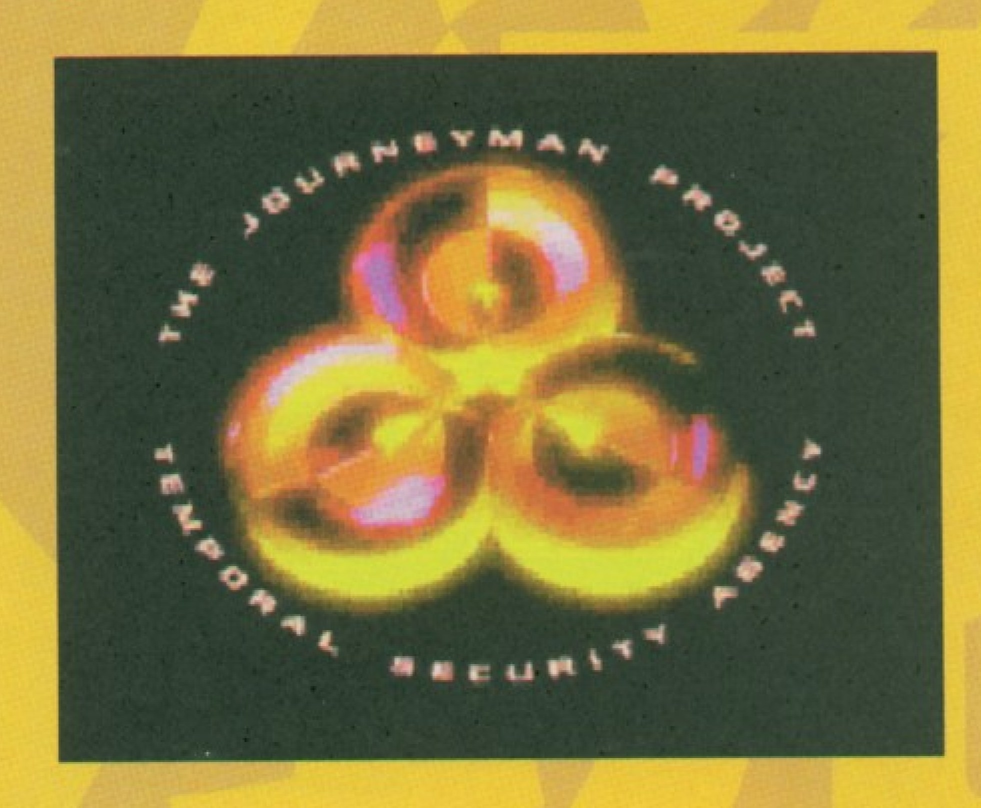
此時，一名紳士打扮的男子出現，Michelle驚訝地認出這「男子」竟是人工智能程式Arthur。Arthur不斷和Gage爭辯，認為Gage再一次獨力拯救了地球......三人步離墓園，天空一片蔚藍，危機經已過去，遊戲亦因此完結。



攻略後話

由於篇幅及時間的關係，所以在故事方面，只可以講述一些較重要的情節，有興趣的朋友，就要自己慢慢去欣賞，不過提醒大家一點，便是看過結局故事之後，請繼續等待，事關最後Arthur有精湛的表演。

至於攻略這方面，雖然自問沒有甚麼錯漏，但亦可能真是有所錯漏是不察覺的，若是如此，若是沒法解決的話，可以來信讓仁魂解答吧！



全文完

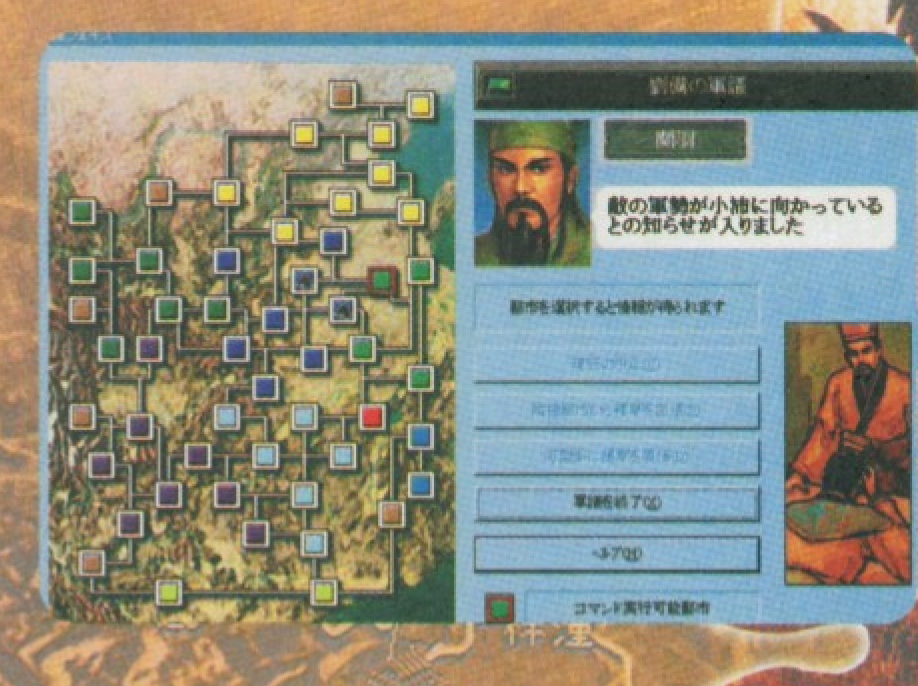
文：時空浪人——仁魂



發行商：光榮
遊戲性質：SLG
預定發售日：98年3月13日
容量：CD-ROM
系統要求：JWin95/NT 4.0, Pentium 75, 16MB RAM

三國縱橫談「兵法論」

今期「三國縱橫談」會與各位談笑用兵，研究一下當兩軍交鋒前夕、對壘之際與及決定勝負後各種應變策略。由可控制的有利形勢到一發不可收拾的困境都會有所指及，當中更包括「挾天子令諸侯」的優勢分析。閒話休提，現在就由「軍議」部份開始入手。



軍事會議

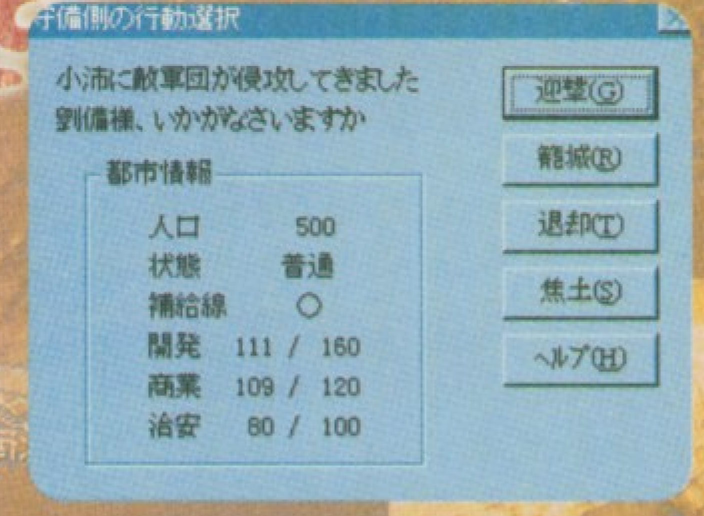
當大家在處理內政時，如有選擇「任免」部份的【諜報】指令，來任命諜報官的話，以後每當我軍出兵之前，都會特別安排閣下與諜報官召開「軍議」，分析當時敵我形勢。而大家可以決定以下之三項選擇：

【遠征の中止】是否取消進行遠征（被攻的一方無此選項）；

【隣接都市から援軍を派遣】派遣援軍救援鄰近都市；

【同盟國に援軍を要請】還是請同盟國增派援軍。

「軍議」的好處是在於情勢危急之下仍有後著，四出召援救兵。而向敵人進攻時亦可從長計議，在衡量過雙方實力後，取消遠征與否仍未算遲。



焦土政策

不論閣下是攻方或守方，戰鬥上都是分為「攻城」與城外「野戰」兩種。如果防守的一方在城外「野戰」時不敵，退守關內，又或乎一開始已被敵軍直接「攻城」的話，守方就會出現以下的四種選擇：

【迎擊】出城迎擊敵軍；

【籠城】死守到底，不出城外半步；

【退𠴰】全體撤軍，棄城不守；

【焦土】焚城掩護，趁機逃走。

選擇【焦土】的好處是在於可以毫不留情上演「暴君焚城錄」，毀滅城內各項資源。剩下的「廢城」，不但稅收減半及防禦程度下降，亦要花上長時間才可得以重建，令敵方得物無所用。不過，焚城的暴君亦會因此而臭名遠播，「人德」自然大大下降。



文：阿三



單挑武將

單挑【一騎討ち】是今次《三國志VI》的重要部份，可謂英雄氣蓋的昇華表現。但在兩軍對壘時，大家都會發覺敵方武將根本不願接受，寧死也不肯「單挑」決一勝負，怎辦？原來在揀選單挑對象時，敵方武將通常要有下列三類特質其中之一，方會較易接受。

（一）智慧低的武將
（二）勇悍無匹但魯莽非常之武將（例子：張飛）
（三）夢想不屬於「安全」、「隱遁」之流的武將

另外，不要與敵方的大將單挑，就算有以上三類特質，仍有大半機會失敗。最好是雙方的武力接近或兵力相約，成功率會較高。另一方面，如我方武將亦有以上三類特質，武將就可能會因不受控制與敵單挑，小心為上。

截斷補給

若敵方實力明顯比你強，大家可以試試以下方法。先向敵方中間的領土埋手，只要將其攻陷，敵方的領土就會分成兩邊。一邊領土會較大，一邊則會較少。而較少的部份，旗幟會下半旗，代表該城的補給慘被切斷。雖然兵力無甚改變，但會無錢又無糧，悽慘非常。這刻，閣下就要趁此黃金機會，在同一月份內佔據該城。帶少許士兵，不用攻城，只要等到敵軍士氣跌至「0」，就可不費吹灰之力成功佔領。



吞金奪兵

今次《三國志VI》在金錢上是用「國庫」的形式，所有金錢都會中央處理，各城並無任何存款，只要成功佔據城邑就可袋袋平安。之後就可以進行「吞金奪兵」的行動了。首先，使用「移動」內的【將兵】指令，將城內兵士連同武將一併調走，只剩小數兵士另加一名「飯桶」武將，之後很快就會有敵軍進攻。有良心的話，選擇【退卻】全體撤軍；無良的話，選擇【焦土】斷其後路。將上述方法不斷重複，或與「截斷補給」配合使用，絕對是富國強兵的最佳方案。




挾天子、令諸侯

為何要特別強調「截斷補給」及「吞金奪兵」的計謀呢？皆因經多番研究之後，發覺最佳的取勝方法亦非擁有高質素武將，人強馬壯；反而是因地域夠廣，人多勢眾取勝。就算武將質數參差亦可，最緊要兵士夠多。但到底怎樣才可令武將領兵數目以最快速度增加？

（一）發兵「攻打」皇帝之城，成功「挾天子令諸侯」。
（二）之後，每月使用在「特別」內的【官爵】指令，命皇帝為自己封官進爵。
（三）同時每月執行在「任免」中的【將軍】指令，不斷提升各將軍級數，領兵數目就可以每月提升。
（四）當閣下官位升至「丞相」，就可成功任免掌握最大兵力（領兵200）的「車騎將軍」了。

成功「挾天子令諸侯」，最大好處是讓武將領兵數目以最迅速增加。不用等待每年一月，皇帝要求奉獻金錢之時，才來升職任命將軍，速度足足快12倍之多。更可假借天子之名出兵討伐他國，甚至要求效忠皇帝的其他勢力為閣下作戰，甚為霸道。順帶一提，興建皇宮的方法，除要「擁有」後漢皇帝之外，金錢要20000以上，更佔有如許昌、洛陽等首都級數城邑才夠資格。相信有此實力，距離一統天下的日子，為期不遠了。

文：阿三

您好，又上堂喇！呱！呱！呱！

第四、五層魔法介紹

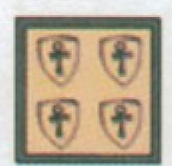
小童群揪私立學園

第三課 魔法的應用（續）

第四層次（Fourth Circle）



Arch Cure (Vas An Nox)
所需素材：Garlic，Ginseng，Mandrake Root
作用：除去施法對象和身邊兩至三格所有人身上的毒。
所需MP：10
維持時間：N/A



Arch Protection (Vas Uus Sanct)
所需素材：Garlic，Ginseng，Mandrake Root，Sulphurous Ash
作用：加強施法對象和身邊兩至三格所有人對Harm的抵抗力。
所需MP：10
維持時間：N/A



Curse (Des Sanct)
所需素材：Garlic，Nightshade，Sulphurous Ash
作用：減低施法對象的體力、技能、敏捷和智力高達（施法者技能／10）的數值。
所需MP：10
維持時間：N/A



Fire Field (In Flam Grav)
所需素材：Garlic，Spider's Silk，Sulphurous Ash
作用：使出一道火牆在地上
所需MP：10
維持時間：20秒



Greater Heal (In Vas Mani)
所需素材：Garlic，Ginseng，Mandrake Root，Spider's Silk
作用：補充施法對象的體力達（4）x（施法者技能／10）的數值。
所需MP：10
維持時間：N/A



Lighting (Por Ort Grav)
所需素材：Black Pearl，Mandrake Root，Sulphurous Ash
作用：使出閃電攻擊敵人，可減低敵人的體力達（2至7）x（施法者技能／10）的數值。
所需MP：10
維持時間：N/A

Mana Drain (Ort Rel)
所需素材：Black Pearl，Mandrake Root，Spider's Silk
作用：把施法對象的MP完全吸走。
所需MP：10
維持時間：N/A



Recall (Kal Ort Por)
所需素材：Black Pearl，Mandrake Root，Blood Moss
作用：使用在Mark了的物件上可回到使用Mark魔法所標記的地方。
所需MP：10
維持時間：N/A

第五層次(Fifth Circle)



Blade Sprits (In Jux Hur Ylem)
所需素材：Black Pearl，Mandrake Root，Nightshade
作用：製造出一個劍柱出來攻擊附近Strength最高的人。
所需MP：16
維持時間：120秒



Dispel Field (An Grav)
所需素材：Black Pearl，Garlic，Spider's Silk，Sulphurous Ash
作用：在魔法牆上造出裂縫（例如: 火牆），讓施法者安然通過。
所需MP：16
維持時間：120秒



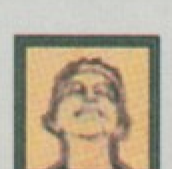
Incognito (Kal In Ex)
所需素材：Blood Moss，Garlic，Nightshade
作用：把施法對象的道德到升回正常程度。
所需MP：16
維持時間：6秒 x（施法者技能／5）



Magic Reflection (In Jux Sanct)
所需素材：Garlic，Mandrake Root，Spider's Silk
作用：把魔法反彈回施法者身上。
所需MP：16
維持時間：一次



Mind Blast (Por Corp Wis)
所需素材：Black Pearl，Mandrake Root，Nightshade，Sulphurous Ash
作用：比對施法者和施法對象的智慧度，並把較低一方的智慧度減去雙方差距的數值。
所需MP：16
維持時間：N/A



Paralyze (An Ex Por)
所需素材：Garlic，Mandrake Root，Spider's Silk
作用：暫使令施法對象麻痺，無法動彈。
所需MP：16
維持時間：1秒 x（施法者技能／2）



Poison Field (In Nox Grav)
所需素材：Black Pearl，Spider's Silk，Nightshade
作用：製造出一度毒牆出來。
所需MP：16
維持時間：20秒



Summon Creature (Kal Xen)
所需素材：Blood Moss，Mandrake Root，Spider's Silk
作用：召喚出一種生物出來協助戰鬥。。
所需MP：16
維持時間：施法者技能x1秒

又落堂！嗶！嗶！嗶！

Online Ultima Online Ultima Online Ultima Online Ultima Online Ultima Online Ultima Online Ultima Online Ultima Online Ultima Online

UO小童群揪私立學園答問大會

答問大會

歡迎來信查詢有關UO的一切大小事宜。

E-Mail : pcplayer@glink.net
(Subject:UO Q&A)
地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心19字樓
《Hyper PC Player電腦遊園地》
信封面請註明「UO答問大會」
FAX : 25075175

Hello,

I have played UO for over two months and I have some questions to ask you :

1. Which ISP is best to play UO. I've tried Chevalier, but find it often very slow. Especially at night the charater can't even move. So, I must play UOin the evening to minimize the lag.

2. Can I make heavy crossbow ? I have a bowcraft skill of about 50.

3. Is there any HKplayers playing in Great Lakes server ? I have played in Sonoma server before so I will try in oreder to join your team ;)

See you !

Nostradamvs (Great Lakes)

Nostradamvs :

1. 老實說，基本上所有ISP都會遇到您所說的情況，當然其中有些較好，有些較壞。但其實一來UO的Server在美國本土來說已很慢，更何況在外地？二來香港的ISP質數越做越差，真真正正有好Connection的，都開始走下坡了。說起真的令人氣憤呢。十分抱歉，這問題真的沒有什麼方法可解決。

2. 唔 ... 以50的Bowcraft Skill來講，做Heavy Crossbow應該沒有問題。不過成功率可能會低一點。慢慢努力練吧！

3. 我從來未試過在Great Lakes server中撞到過香港人。而本人在Great Lakes的人物也只是一個小小練習生了罷。如果您想加入自由天使騎士團，歡迎您隨時寄資料給我們。多謝。

By：聖者學長

黑色⋯⋯黃昏一直以來也十分希望擁有一套全黑的衣物，結果今天他終於得到手了！可是，他並不高興⋯⋯

身邊經過的人，很多也穿上這種黑色，滿街也是黑色...。

「實在沒有甚麼品味，是吧。」黃昏背後傳出這一句話。

「唔⋯⋯」黃昏頭也不回，因為認出背後乃哥華斯。

「停了修理物件的工作罷，現在不論成功與否，都會減低該物品的耐久值，已不能用此方法來提升力量 STR 了。」

「是嗎⋯⋯」黃昏回道，回想起那天和黑龍相遇所見的未來，很多已經成了事實，他會遇上那班部下嗎？會成為王者嗎？未來真的已經定了嗎？

正當兩人在城外慢步的時候，看見一名身受重傷的年青人，正被一隻 Troll 追殺。黃昏見到怪物精神為之一振，立即以 Explosion 加 Energy Bolt 將其消滅。

該年青人見自己安全後，一面道謝、一面說到：「可惡！失去了同伴的蹤影，又被怪物追殺，但明明已使用了 Reactive Armor，為何還會受到如此大的傷害呢？」

「Reactive Armor？現在RA會因應施術者的能力來決定可阻止多少傷害，受阻的破壞會反彈給攻擊者，但保護性的確是弱了不少⋯⋯RA 消失時還會發出施法失敗時那種聲音來提醒用家。」哥華斯看來很享受訓話。

年青人見哥華斯如此樂於解答，便一次過提出了很多問題。

「小兄弟，你的問題真多⋯⋯不過我很樂意回答你的問題，所謂的 Discount 暫時是不存在的，而 Comm. Crystal 表面價錢沒有變化，但實際在使用次數上，以由原本的 100 — 200 次，改為 1000 — 2000 次了。Summer Animals 方面多了很多品種，例如 Spiders、Slime 以至 Rabbit 也有，不過我希望 Polymorph 也有多些品種，不過如果手上裝備了 Spellbook 的話 Polymorph 後是不能施法的。」哥華斯依然在享受訓話，不過黃昏實在不能再忍受了。

「黃昏？甚麼事了，戰鬥狀態？！好好好，我不說話，冷靜點⋯⋯」哥華斯慌張地說。

黃昏坐下來，哥華斯拿出一支綠色的藥水給黃昏。

「黃昏，來！喝下這青檸水吧，是我的精心傑作，味道絕對一流。」

「青檸水？我好像沒有“笨蛋”兩個字刻在頭上吧？」

「還好，至少還清醒，不過喝了也沒有什麼大問題，不過是 Lesser Poison 罷了。」

「Lesser Poison？」

「黃昏，讓我教你一些 Poison 的知識吧。」

「隨便你，反正知道也好。」

「好，首先是名稱，所有藥水現在都有 Lesser Poison、Poison、Greater Poison、Deadly Poison 的字樣讓人分別四種等級的藥水。」

「Deadly⋯⋯好像很強。」

「黃昏你說得對，Deadly Poison 是最強的，同時 Cure Poison 藥水也分了 Lesser Cure、Cure、Greater Cure 三種；雖然不必用 Greater Cure 也可能解 Greater 或 Deadly Poison，但成功率不會很高。」

「好運的話用 Lesser Cure 也可解 Deadly Poison？」黃昏問。

「理論上是，但沒人有這麼好運吧。」

「魔法又如何？」

「Cure 法術可解任何毒，但成功率不是 100%，我估計和普通 Cure Potion 一樣吧。」

「仍然不用帶 Potion 上身⋯⋯」「不是人人也用法術的。」

「Deadly Poison 很難弄的嗎？」黃昏問。

「Lesser Cure 用 1 棵 Garlic，Cure 用 3 棵，Greater 用 6 棵，Lesser Poison 用一棵 Nightshade，Poison 用 2 棵，Greater 用 4 棵，Deadly 用 6 棵。」

「Deadly Poison 很難弄嗎？」

「喝下或中了不同 Poison 有如下之 Messages：Lesser 是 you feel a bit navseous......Poison是 you fee disoriented and navseous！Greater 是 you begin to feel pain throughout your body! 而 Deadly 則是 you feel extremely weak and are in severe pain！」

「Deadly Poison 很難弄嗎？」

「另外有消息說新的名聲系統會在 4 月 27 日裝上，一人一屋制則會緊隨其後⋯⋯」

黃昏再次不能忍受哥華斯的行為。

「Corp Por」「Kai Ort Por」

「走？！我追！ Kai Ort Por！」

年輕人看著已經無人的空地，對於剛才二人的行為實在不能理解⋯⋯

「Rance！你呆在這兒做甚麼呀？」年輕人身後走出幾名少年，看來是他的同伴

「沒甚麼⋯⋯走吧。」年輕人嘆道，與友人們離去⋯⋯



UO新料戰記！！

文：哥華斯(Goras)
& 神之黃昏(Lich Ragnarok)

編者UO話

神之黃昏編者 UO 話：

對於騎團網頁一事，由於工作關係，至今尚未完成，實在十分抱歉，當今期工作完成後，在下會全力趕工。雖然本刊新同事「正太」，乃當今香港 PK 會《黑風寨》寨主，但暫時與本騎團沒有任何關係，至於今後本會的方針，希望團中成員能夠以 E-mail 的形式給在下一些意見，例如應否讓 PK 加入，與《黑風寨》成立和平議協或開戰等等。而為了方便完成聯絡系統，請各把自己的資料，再次 E-mail 到 pcplayer@glink.net.hk，多謝合作。

HAJIME 少尉的編者 UO 話：

以下是節錄自少尉女兒的日記⋯⋯

×月口日

我手持著鎚矛（MACE），緊貼著黃昏，步入陰暗詭異、充滿危機的魔洞⋯⋯

「魔洞是勇者的遊樂場，也是勇者的葬身地；魔洞　有無數的金銀財寶、神兵利器，也有無數的怪物在等著你⋯⋯（©1998 羊頭哥哥）」在我腦海中不禁回想起小時候從一名大哥哥口中聽來的說話，不過，我可不是勇者，而且在這裏還要加上一句：還有可惡的 PK 在等著你！

黑風寨寨主正太
(Dread Lord Bun hk)至函各路英雄:

各方英雄好，經多月整頓，黑風寨於 Sonoma 及 Baja 兩地都經已好生興旺，而寨中日月神教（Holy AB Guild）中人選已大有定案，此後黑木崖上兄弟將再現江湖！現本寨尚欠少許資金重建新寨，而寨中兄弟亦正努力籌旗中是以黑風寨最近將活躍於數個大地下城中，在此先向各位打個招呼，見面時嗌聲「HK」，寨中兄弟自會停手，免傷香火之情！

小弟所望乃係英雄大會能再次舉行，到時再邀各方英雄到臨一敘！！

文：神之黃昏（Lich Ragnarok）& 哥華斯（Goras）

射擊遊戲創作室95

發行商：ASCII
遊戲性質：ETC
容量：CD-ROM
發售日：發售中
系統要求：JWIN95、16 M RAM 以上，最少 15 M 的硬碟空間
備註：硬體必須對應 DirectX5

遊戲創作最終回

前言

連中BOSS和大BOSS都為大家介紹了，那麼還有甚麼呢？對了！少尉還未教大家製作標題畫面的！因為少尉覺得一開始便教人製作標題畫面，倒不如先教大家製作遊戲內容，因為起碼可以「玩住先」嘛！而且在《射擊遊戲創作室95》中，標題畫面和商店、過版畫面同屬於「DEMO」一項的，所以就留到最後一次過為大家介紹吧！唔……還是閒話休提了！遊戲創作最終回現在開始！



■圖 1.

標題畫面

如圖所示，在選單中選デモ、タイトル便會進入標題畫面製作部份，在這裏右面會出現一個 EVENT 表，由 000 至 005 分別是 TITLE LOGO、製作公司名、文字訊息（push start 之類）、結束鍵和選擇游標；Double Click 之後便會開啟一個如圖 2.般的視窗，這個視窗的格式基本上是全 DEMO 共通的，イメージ是用圖像顯示（請準備一張 BMP 圖像），テキスト即是 TXT，決定文字字體，フォント是以視窗本身的字體作顯示，選フォント変更便可作詳細設定，選小イメージ或大イメージ則是自動選用 SYS.檔內的數字和字母（所以格式不能有錯），選パターン便會以製作敵機的方式設定（按左上角的パターン，按「移動」便可設定其活動方式），但很難用來表示文字，多半只在設定游標時使用；ボタン SE 則用於設定按鍵時的聲音。而剩下來的是設定過版 DEMO 時才用得着，暫且擱下不表。

製作方法

順序的為 TITLE LOGO、製作公司名、文字訊息（push start之類）、結束鍵（結束遊戲）和選擇游標定義，其中除了 TITLE LOGO 和結束鍵之外，其他都是可以省略的。然後在黑色背景部份Double Click，便會出現一個如圖2.的視窗，它和設定過場 DEMO 畫面的背景時是一樣的。

■圖 2.

1,使用滑鼠：在操作中設定為對應滑鼠才有效
2,確定 / 決定
3,取消
4,表示不論背景畫大小，均將之置於畫面中央，其他部份會變成黑畫面
5,將圖像填滿整個畫面（其實即是和設定 wallpaper 時一樣！）
6,指示選用圖像
7,分別為開始和結束時的畫面效果，なし是甚麼也沒有，白フェード是畫面會淡入成白色，黑フェード則是黑色
8,設定為捲軸畫面，數字是決定有多少層（主要是 DEMO 用）
9,設定捲軸方向
10, 設定捲軸速度
11,顯示完結的條件，包括按鍵、音樂（BGM）完結和時間完結時，要注意不設定的話是 DEMO 是不會進行的。
12,決定時間（秒）
13,表示BGM（背景音樂）開始演奏時是繼續之前的、在顯示前開始，還是在顯示後開始。
14,表示 BGM 的編號
15,表示 BGM（背景音樂）會在 DEMO 結束時繼續、在 DEMO 結束前完結、還是在之後才完結

設定自機選擇畫面

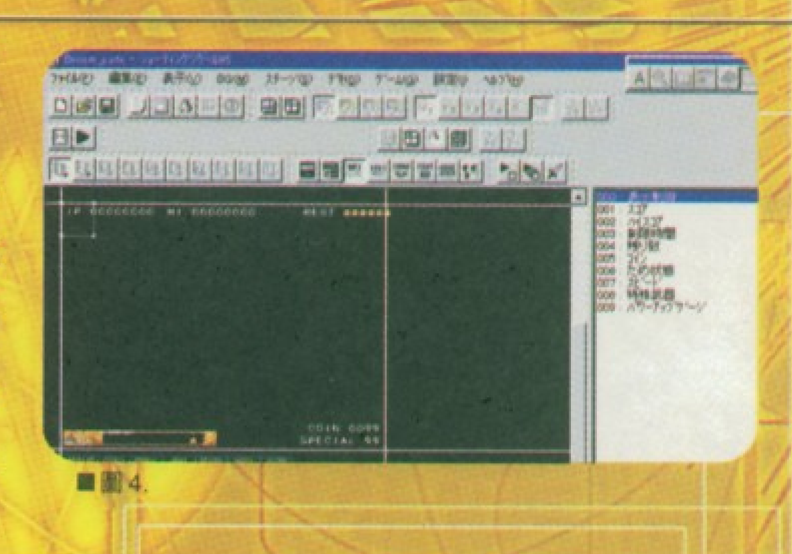
如果設定為在開始時，可從7部不同的戰機中選出其中一部遊戲的話，便要先在這裏設定好。EVENT 表順序為：000,選擇畫面的標題；001 至 007,各部戰機的設定；008,結束按鈕；009,文字訊息欄；010,店員；011,游標。此外，背景的設定方法和之前設定標題畫面時是相同的。



■圖 3.

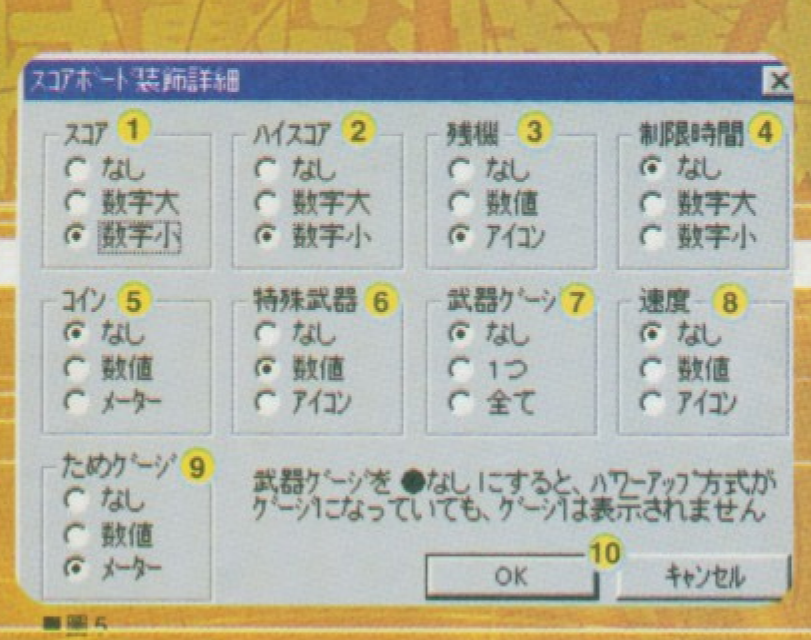
遊戲畫面設定

在這裏可設定在遊戲進行時各種數據的顯示與否、方式。EVENT 表包括：表示制御、分數、最高分數記錄、限制時間、餘下隻數、金錢、儲砲狀態、速度、特殊武器（大彈）、POWER UP 顯示棒。除了「表示制御」一項外，其餘的都可自由放置、設定選用的字體（注意只有大方格內是顯示畫面，不要出了界，而且因為是遊戲畫面，不必加上背景）；Double Click「表示制御」之後便會顯示出如圖 5.的畫面。



■圖 4.

講師：兼職航空技術士官 HAJIME 少尉

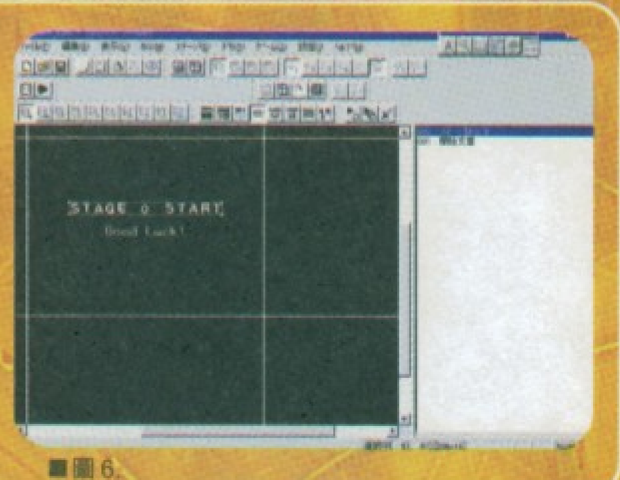


■圖 5

1,分數，用 SYS.檔中的大數字還是小數字？如選なし便不會顯示出來。
2,最高分數記錄，同上
3,餘下隻數，可選用數字或圖像顯示
4,限制時間，到限時結束仍未過版便失去一次機會，如選なし便不使用
5,金錢，只在設定為購物式 POWER UP 時才有用，可選用數字或圖像顯示
6,選用數字或圖像顯示特殊武器的彈數
7,只在設定為《沙羅曼蛇》那類 POWER UP 方式時有用，可設定為只顯示一個或全條 POWER UP 棒
8,自機速度是以數字、圖像方式顯示或是完全不顯示
9,儲砲狀態，只在有設定儲砲攻擊時有用，可選擇圖像或數字方式顯示
10,決定和取消

每版開始時的訊息

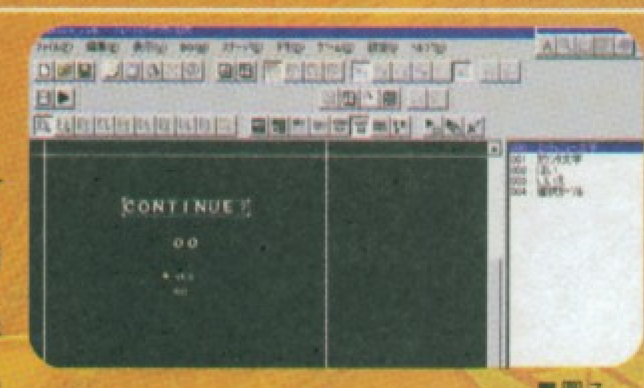
設定每版開始時的顯示訊息，可自由擺放，選擇使用的文字顯示。EVENT 表中的 000 是顯示關數（STAGE），001 是其他文字訊息。



■圖 6.

設定續關畫面

CONTINUE 時的畫面，EVENT 表中的000是文字訊息，001是倒數文字（數字），002和003是決定續關還是放棄（YES 和 NO）的選項，而 0 0 4 則是游標。（此外，其實是可以設定成沒有續關而直接 GAMEOVER 的。）可加上背景。



■圖 7.

GAMEOVER 畫面

非常簡單，000 是 GAMEOVER 字樣，001 是文字訊息（可有可無），同樣可加上背景。

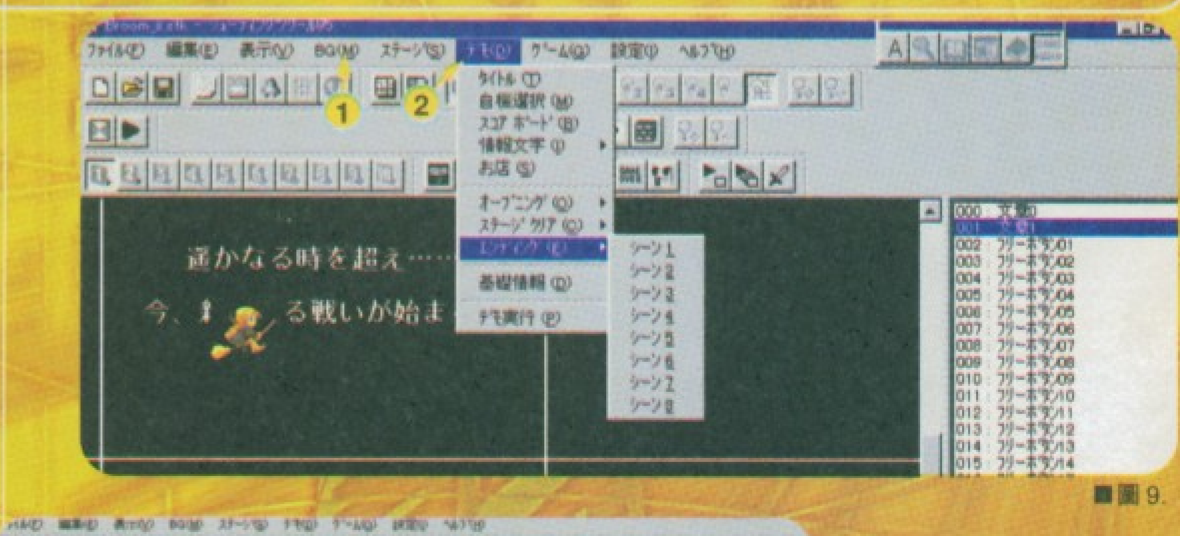
■圖 8.

店鋪畫面

只在設定成購物式 POWER UP 時用得着，記得先在決定背景。各項可自由決定位置及顯示與否。EVENT 000是店鋪名（直接是「SHOP」也可，懶一些的話便不顯示吧！）；001 至 007 是商品的設定（即是最多 7 件，不夠的話便關掉一些吧！）008是「出口」；009是訊息欄（商品名、效果等等）；010是店員（抱歉，這個小妮子是從範本遊戲中「偷」回來的……）；011是游標，012 則是所持資金。

開場畫面、過版 DEMO 畫面和 ENDING

大致上製作方法和之前的標題、過版訊息畫面是差不多的，如果不明白的話可打開範本遊戲「參考參考」，注意在開啟前是要先存檔的。但其實，沒有設定這些也對遊戲沒有甚麼影響的——不過我想至少該做個ENDING吧？。



■圖 9.

1,設定 BGM（背景音樂）
2,DEMO
オープリング＝ OPENING
ステージクリア＝過版 DEMO
エンディング＝ ENDING
シーン 1～シーン 8 表示最多可設計八個不同 DEMO。



■圖 10.DEMO 設定畫面（OPENING）

1,顯示時的單位，是逐個字顯示、逐行顯示還是一次過全部顯示出來
2,表示及設定文字顯示速度
3,決定文字訊息出現於全畫面、上半部份或下半部份
4,決定不捲軸（只限文字訊息部份）、一定周期的捲軸還是根據文字換行來捲軸，與及捲軸速度的設定。
5,改變顯示字型、顏色等等
6,文字訊息欄
7,決定及取消鍵

最後一步　製成獨立遊戲檔！

當一切準備完成後（記得 TEST PLAY 和 DEBUG 啊！），在ファイル中選ゲームディスクの作成，便可將閣下的大作製成一個可獨立執行的遊戲檔，如果有CD-R的話，更可以製成一隻正式遊戲光碟！



■圖 11.完成了！只要 Double Click exe.檔便可安裝……

■圖 12.真正自己製作的射擊遊戲——好感動啊！

後記

呼~~終於告一段落了！由於時間和版數關係，實在無法太深入（例如一些特別的製作技巧），只能說句抱歉了！如果大家在製作時遇到甚麼問題的話，不妨來信（e-mail 也可）吧！雖然少尉不敢說一定能為大家解答，但定當盡力而為，而且交流一下也不錯嘛，這樣總好過閉門造車吧？唔……那麼，這裏就到此為止了，很多謝各位的支持，再見！

講師：兼職航空技術士官 HAJIME 少尉

秘技之殿堂

TRIPLE PLAY 98

在主畫面按下列密技，聽到一聲音效就表示成功：

[1]、[2]、[1]、[2]、[Ctrl] =EA 夢幻隊伍

[1]、[2]、[1]、[2]、[Ctrl] 、[2]、[1]、[3] = 新球場

[1]、[2]、[1]、[2]、[Shift] ，[Ctrl] =EA 夢幻內衣隊伍





Die by the Sword

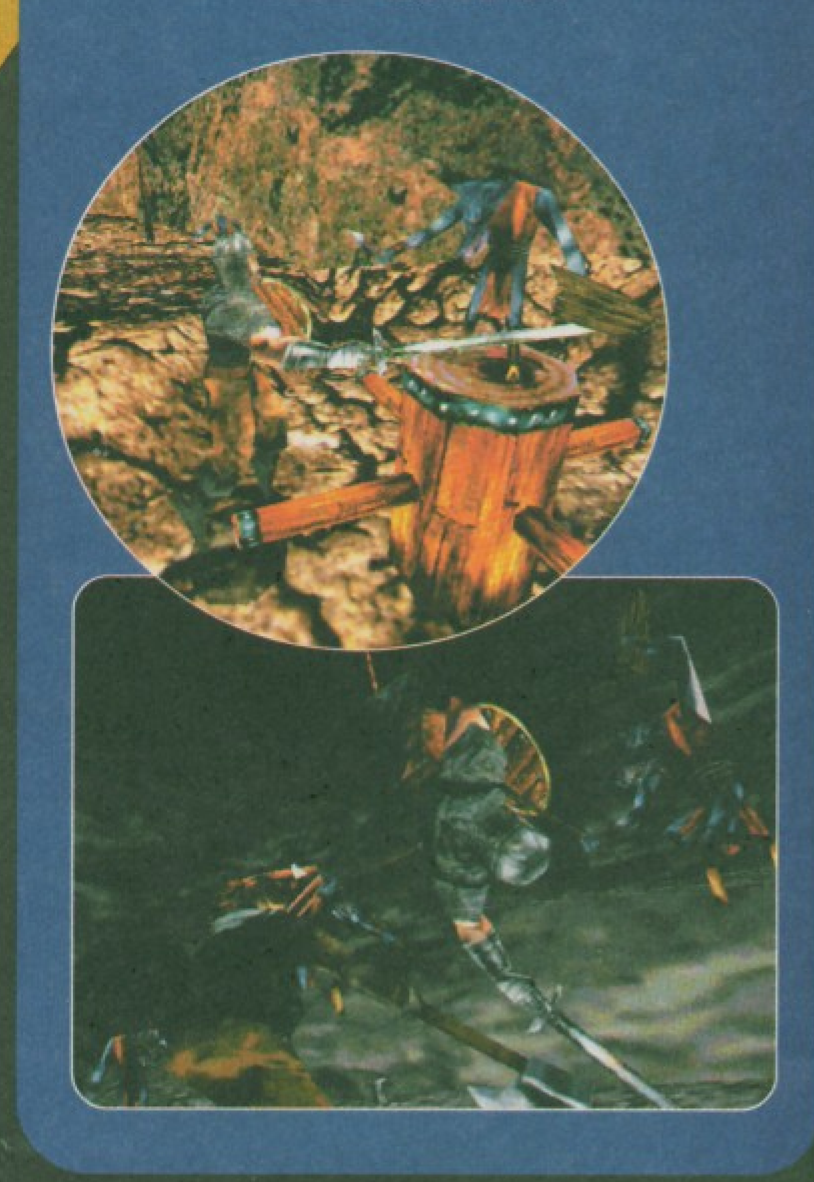
在遊戲過程中，按住 F1 不放後繼續鍵入：

Silky - 敵人不會移動

Agrav - 改變重力

Lunar - 將重力改成月球重力

Peace - 直接殺害敵人



Colonization (殖民帝國)

請先在遊戲進行按住 ALT 不放，並輸入 win ，方可使用以下密技按鍵：

SHIFT + 1	將一個城市中的建築物建蓋到最大值，如果你這麼做的話，會提供你一座可存放許多物品的倉庫。
SHIFT + 4	在寶庫中增加一千元現金 SHIFT + 5 任選一項物品，並按下按鍵，可以另外給你一百個該物品。
SHIFT + 6	任選一項物品，並按下按鈕，會把一百個該物品送進城市中
SHIFT + T	增加一名殖民者。
SHIFT + S	使選定的殖民者擁有目前執行工作的特長。

VIRTUR COP 2

只要在 [VCOP2.INI] 裡的 [GameSetting]，

加上 Extra=2 存檔後, [F6] 裡的所有功能便開啟。

Space Jam

在遊戲過程中，直接輸入：

Sj little_monstars = 把怪物變小

Sj little_toons = 把 tune squad 變小

Sj big_monstars = 把怪物變大

Sj big_toons = 把 tune squad 變大

Sj alwaysmakeshot = 不斷射籃

Sj alwaysdunk = 每一次都灌籃

Sj fastgame = 加快遊戲速度

Sj turbofly = 在跳球拿 "extra boost" 時按下 Turbo 鍵

Sj endlessturbo = turbo量表永遠滿格

Sj fadeaways = 往你目前移動的方向跳躍

Sj noinbounds = 永遠不必拍球

Sj noshotclock = 取消射籃計時器

Jazz Jackrabbit 2 (光速兔崽子 2)

在遊戲過程中，直接輸入(只有單人模式有效)：



jjgod - 無敵模式

jjinv - 無敵模式

jjguns - 取得所有武器

jjammo - 彈藥全滿

jjrush - Sugar rush

jjfly - 擁有 Helicopter ears，再一次擁有 hoverboard

jjk - 自爆

jjshield - 能量護盾

jjnext - 跳關

jjlight - Fully light level

jjbird - 出現協助過關的 Bird 助手

jjcoins - 獲得金幣

jjgems - 獲得寶石

jjending - 回到主畫面

jjq - 結束遊戲回到桌面

jjmorph - 變身成 Spaz，再一次變成 Bird，再一次變成 Frog，第四次變回 Jazz



STARCRAFT

在單人玩者模式按 ENTER 鍵後輸入:

power overwhelming =無敵

operation CWAL=快速建築生產

show me the money =10,000單位的礦物和高能瓦斯

the gathering = psionic stuff法力能量無限

game over man = 立即遊戲失敗

noglues = 敵人無法施行魔法

staying alive = 任務無法完成

there is no cow level =完成目前所執行的任務

whats mine is mine =礦產無限

breathe deep =瓦斯無限

something for nothing =開啟所有可生產的選項

black sheep wall = 地圖全開

medieval man = 單位無限生產

modify the phase variance =擁有生產所有建築物的能力

war aint what it used to be =關閉戰爭迷霧

food for thought =擁有在補給限制下無限製造單位的能力

跳關:

輸入 ophelia 然後按下 enter再打入你想選擇的關卡名稱



特技:

人類(Terran):

Stim Packs = 損 10 Damage的興奮劑(可以增加攻擊力和機動力)

LockDown = 鎖定機械系敵人

ShockWave = 震動波(損敵我的 energy ，和神族的電漿護盾)

Spider Mines = 蜘蛛詭雷

Scanner Sweep = 範圍掃瞄器(暴露隱形單位)

Def. Matrix = 方陣護盾

Irradiate=放射線(對虫族的所有部隊及神族的地面部隊有效)固定目標範圍

YaMaTo Gun = 大和巨砲

Cloaking field = 隱形(Air)

P.Cloaking = 隱形(Earth)

神族(Protoss):

Psionic Storm = 迷幻風暴

Hallucination = 幻象 0002(產生與指定目標相同的兩個幻象)

Recall = 回喚部隊

Stasis Field = 凝滯場(凍結戰場 ~~~)忽略有效兵力

虫族(Zerg):

Infestation = 群襲

SpawnBroodling = 體外伏寄(專對地面部隊的必殺寄生虫)還會殘留兩隻小虫

Dark Swarm = 黏　群集(掩護)

Plague = 疫病(嚴重損傷)但不會死

Consume = 把自軍部隊吸引 energy+50

Ensnare = 陷誘(異光黏液)暴露隱形單位

Parasite = 寄生偵察虫

Power Boat Racing

鍵入以下字串：

EPS - 巡迴賽模式

PBR - 障礙賽模式

PDL - 秘密關卡：礦坑

URN - 地下墓穴

電腦遊戲時間表

日本電腦遊戲

日期	遊戲	開發商	定價	通販價
4月30日	GUARDIAN RECALL+DIGITIAL DATA	ASMIK	7800	624
4月30日	INCUBATION	SEGA ENTERPRISES	8800	704
4月30日	化粧師	MBS TRUSE	7800	624
4月中旬	PUYO PUYO SUN	COMPILE	5800	464
4月下旬	DRAGON'S DREAM	CSK總合研究所	未定	
4月下旬	DESKTOP女僕第3卷ANIES	HEKISA	5800	464
4月	MIGHT & MAGIC6	IMAGINEER	9800	784
4月	OBCITIAN RENEWAL	INFLOW	5800	464
4月	TONE REBELLION	GAMEBANK	8800	704
4月	太平洋之嵐 續編	CAN	未定	
4月	PRINCESS MAKER WORK(暫名)	NINE LIVES	4200	336
4月	THE LAST REPORT	瑞英SYSTEM	9800	784
5月1日	戀之FOLLOWING MIND	ACTIVE	未定	
5月1日	GURDIAN	R	8800	704
5月1日	梁山泊之帕青哥攻略法	IMAGE FACTORY	8800	704
5月1日	TRIPLE PLAY99	ELECTRONIC ART	7800	624
5月1日	育幾	MATFUL HOUSE	8800	704
5月1日	WHITE ALBUM	LEAF	8800	704
5月1日	蒼狼與白鹿IV	光榮	9800	784
5月14日	ONE~往光輝季節~	TACTICS	8800	704
5月14日	美少女夢工場 夢見妖精	NINE LIVES	5800	464
5月15日	生足俱樂部5X5	JAM	8500	680
5月15日	起始的季節居酒屋冬物語	R.A.N. SOFTWARE	7800	624
5月17日	火星計劃	工畫堂STUDIO	11800	944
5月22日	CLAMP學園電子分校第二部	CULTURE PUBLISH	3000	240
5月22日	UP!	MAYBE SOFT	7800	624
5月22日	EMBRACE	TGL	9800	784
5月25日	ICE COLUMN	MEDIA POCKET	5800	464
5月27日	VIPER-M1(9821版共用)	SOGNA	8800	704
5月28日	煉金術之塔	BLACK PACKAGE	8800	704
5月29日	姐姐俱樂部	OUTLOG	8800	704
5月29日	音樂創作室95PLUS	ASCII	8800	704
5月29日	SIMULATION RPG TSUKURU 95	ASCII	9800	784
5月29日	LOST OF THE LERUMU II	IMAGINEER	9800	784
5月29日	給你STEADY	D.O.	未定	
5月29日	MIND(暫名)	BURNING	8800	704
5月29日	RONRON3 ON 6	HANAMARU	5800	464
5月29日	2SHOT DIARY 2大全集	MINK	6800	544
5月29日	DAWN SLAVE	U • Me SOFT	7800	624
5月29日	REBORN'S DAY~月夜出來事~	T2	8300	664
5月中旬	PASTEL NOTE	HAPPY	5800	464
5月中旬	砂時計	BELL-DA	6800	544
5月下旬	PSYCHO THERAPIST	JBOX	8800	704
5月下旬	月下美人	SPEED	7800	624
5月下旬	碟	HOTSTEP	7800	624
5月下旬	SIM SAFARI	MAXS	未定	
5月下旬	DARK WISPER	MYSTIC	7800	624
5月下旬	松方弘樹之WORLD FISHGING	MEDIA QUEST	6800	544
5月下旬	妹魔族之物語(暫名)	RAVE	未定	
5月末	雪之華	BELL-DA	6800	544
5月	MEMORIAL GAMES VOL.2風之傳說	UNBALANCE	未定	
5月	RED LINE RANCER	IMAGINEER	未定	
5月	極!SCANDLE!?	IMAGE CLUB	未定	
5月	SUPER REMIX轉校生	JAST	未定	
5月	HIGH STAKES OWNER'S CULB	JANGLI RA	4700	376
5月	喜歡喜歡好喜歡	13CM	8800	704
5月	MIRAGE	DISCOMPANY	6800	544
5月	一直在一起CD COLLECTION	東芝EMI	3800	304
5月	MY DREAM	日本CREATIVE	未定	
5月	溫泉樂園計3	FOSTER	未定	
5月	魔蒂	未定	8800	704
春予定	QUAKE II THE RECKONING	ACTIVEVISION JAPAN	5800	464
春予定	GORDIAN KNOT	IMAGINEER	9800	784
春予定	ONLINE PARLOR俱樂部	I.S.C	9800	784
春予定	LOST CHILDREN	GAMEBANK	7800	624
春予定	金田一少年之事件簿~悲報島的慘劇	SYSTEM SOFT 21	8800	704
春予定	17歲~MY DEAR ANGEL~	SYSTEM SOFT	9800	784
春予定	KOLOSSEUM	NATIVE SOFT	7800	624
春予定	超天然2河童	PNC	8800	704
春予定	CRABIE PARK	富士	未定	
春予定	電腦迷宮冒險遊戲果傳哥	MINI ARTISTE	未定	
春予定	傷痕(暫名)	VANILLA	未定	
6月5日	吊	D'z	7800	624
6月5日	FIND LOVE	RESEA	6800	544
6月5日	DESIRE完全版	C'S WARE	7800	624
6月6日	DISC STATION VOL.19(夏號)	COMPILE	1980	158
6月12日	去釣魚2	GAIA ENTERTAINMENT	7800	624
6月25日	天使的微笑	MAXS	4800	384
6月26日	狂師~被虐姐姐的制服~	CROWD	7800	624
6月26日	MEI KING	肉蜂	8800	704
6月26日	BEAST BREEDERS BURNING	BOCHI	8800	704
6月26日	MY DEAR 長腿叔	BLUECASE	7800	624
6月下旬	TRUE LOVE STORY~REMEMBER MY HEART~+ACCESSORY BOX VOL.2	ACSII	8800	704
6月下旬	DiscorD	DISCOMPANY	7800	624
6月下旬	合宿物語(暫名)	JBOX	8800	704
6月	淺雨	R	8800	704
6月	TITLE未定	ASSESS	未定	
6月	MISSING RING COSMI HISTORIA VON CRAIN	ACTMIX	未定	
6月	無停騙?做什麼?講乜話?	AFRECORD	8800	704
6月	電車GO!(付火車控制器)	伊藤忠商事	14800	1184
6月	電車GO!	伊藤忠商事	8800	704
6月	TRANSPORT TYPCOON DX(暫名)	伊藤忠商事	7800	624
6月	MEMORIAL GAMES VOL.3	伊藤忠商事	未定	
6月	UPRISING完全日本語版	IMAGINEER	未定	
6月	PURITY LOVE	URAN	未定	
6月	TROPICAL MEMORY	HMP	8800	704
6月	鐵帝戰爭	SPLASH	7800	624
6月	UP DATE	T2	8800	704
6月	赤井孝美WORK(暫名)	NINELIVES	4200	336
6月	NAMCO HISTORY VOL.3	NAMCO	未定	
6月	無慘	HAPPY	8800	704
6月	FULL MOON LIGHT	PAPER MINT KIDS	未定	
6月	SWEET DEAR(暫名)	LYCEERA	8800	704
7月3日	禁止坂	U • Me SOFT	8800	704
7月3日	搖擺的奧卡斯MASTERS'98	T&E SOFT	未定	
7月10日	學園後宮!!	EMUZU	8800	704
7月10日	LUV WAVE	C'S WARE	未定	
7月17日	冬蟲夏草	BOCHI	未定	
7月	PLEASURE CIRCUIT	ISP	8800	704
7月	奈美的運動社	AQUAIUM	8800	704
7月	SPECTRAL FORCE~阿拉降臨~	NEC INTERCHANNEL	9800	784
7月	THE TOWER II	OPEN BOOK 9003	9800	784
7月	FLOWER~心之花~	CRAFTWORK	8800	704
7月	無人島物語4(暫名)	KSS	9800	784
7月	臨界點	GILTY	8800	704
7月	VIPER-CTR	SOGNA	8800	704
7月	E'TUDE PROLOGUE	TAKUYO	未定	
7月	李子白書與你永遠在一起	DESIRE	8800	704
7月	愛與死人	POISON BREATH	7800	624
7月	FIND LOVE MELLA	LYCEERA	未定	
8月7日	笨蛋日誌	AVOGADPOWERD	7800	624
8月	妹	STUDIO MARVELOUS	未定	
8月	VIPER-F50未來特攪(9821版共用)	SOGNA	8800	704
8月	VIPER-BTR	SOGNA	7800	624
8月	夢幻迷宮(暫名)	SOFT WARE HOUSE	未定	
8月	親子妹妹for Me R~只有兩人的診察室~	U • Me SOFT	8800	704

美國遊戲時間表(截至98年第四季)

1998年4月10日	Baseball Mogul '99	GT Interactive
1998年4月15日	Incubation: The Wilderness Missions	Blue Byte
1998年4月15日	Plane Crazy: Uncivil Aviation	Europress Australia
1998年4月15日	iPanzer '44	Imagic Online
1998年4月15日	Liberation Day: Fallen Haven 2	Imagic Online
1998年4月15日	Dreams To Reality	Interplay
1998年4月15日	Microsoft Golf '98	Microsoft
1998年4月15日	F1 Racing Simulation	UbiSoft
1998年4月20日	Army Men	3DO
1998年4月20日	Sanitarium	ASC Games
1998年4月20日	Shadow Master	Psygnosis
1998年4月25日	Might & Magic VI: The Mandate Of Heaven - Limited Edition	3DO
1998年4月25日	Might & Magic VI: The Mandate Of Heaven	3DO
1998年4月25日	Comanche Gold	Electronic Arts
1998年4月25日	Triple Play '99	Electronic Arts
1998年4月25日	Industry Giant	Imagic Online
1998年4月25日	SuperBike World Champions	Intense Entertainment
1998年4月25日	Alien Earth	Playmates Interactive Entertainment
1998年4月30日	Addiction 3D Pinball	Microprose
1998年5月1日	Meridian 59: Renaissance	3DO
1998年5月1日	Forsaken	Acclaim
1998年5月1日	Quake II: The Reckoning	Activision
1998年5月1日	Elder Scrolls Adventures: Redguard	Bethesda Softworks
1998年5月1日	Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive
1998年5月1日	Dominion Storm	Eidos Interactive
1998年5月1日	Flying Nightmares 2	Eidos Interactive
1998年5月1日	World Cup '98	Electronic Arts
1998年5月1日	Jenga	Hasbro Interactive
1998年5月1日	Stratego	Hasbro Interactive
1998年5月1日	Delirium	Interplay
1998年5月1日	HardWar	Interplay
1998年5月1日	JetFighter Gold: Full Burn	Interplay
1998年5月1日	Redneck Rampage Rides Again	Interplay
1998年5月1日	Gun Metal	Mad Genius Software
1998年5月1日	Extreme Tactics	Media Station
1998年5月1日	Soldiers At War	Mindscape
1998年5月1日	Adrenix	Playmates Interactive Entertainment
1998年5月1日	Police Quest: SWAT 2	Sierra
1998年5月1日	Jagged Alliance 2	Sir Tech
1998年5月1日	Wreckin' Crew	Sir Tech
1998年5月1日	World Cup Soccer	Toy Headquarters
1998年5月15日	"Game, Net & Match"	Blue Byte
1998年5月15日	Sensible Soccer	GT Interactive
1998年5月15日	Unreal	GT Interactive
1998年5月15日	iF/A-18E Carrier Strike Fighter	Imagic Online
1998年5月15日	Seven Kingdoms Plus	Imagic Online
1998年5月15日	Descent: Free Space - The Great War	Interplay
1998年5月15日	Monster Truck Madness II	Microsoft
1998年5月15日	Trespasser: Jurassic Park	Microsoft
1998年5月15日	Panzer Commander	Mindscape
1998年5月15日	Formula 1 Championship Edition	Psygnosis
1998年5月15日	Newman/ Haas Racing	Psygnosis
1998年5月15日	Stratosphere	RipCord
1998年5月15日	Flesh Feast	Sega
1998年5月15日	Sierra Sports: Trophy Bass Deluxe	Sierra
1998年5月20日	Steel Panthers: Arsenal	Mindscape
1998年5月25日	Dune 2000	Virgin Interactive
1998年5月26日	Road Rash 3D	Electronic Arts
1998年6月1日	Links LS '99	Access Software
1998年6月1日	Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe	Activision
1998年6月1日	March Madness '99	Electronic Arts
1998年6月1日	Populous 3: The Third Coming	Electronic Arts
1998年6月1日	Wing Commander Prophecy Mission Pack	Electronic Arts
1998年6月1日	Beast Wars	Hasbro Interactive
1998年6月1日	WarGames: Defcon 1	MGM Interactive
1998年6月1日	Microsoft Baseball 3D	Microsoft
1998年6月1日	D Day '99	Playmates Interactive Entertainment
1998年6月1日	Cyberstorm 2: Corp Wars	Sierra
1998年6月1日	Half Life	Sierra
1998年6月1日	Eclipse	Sir Tech
1998年6月1日	SpearHead	Toy Headquarters
1998年6月15日	SiN	Activision
1998年6月15日	Final Fantasy VII	Eidos Interactive
1998年6月15日	Vangers	Imagic Online
1998年6月15日	Ultimate Civ II	Microprose
1998年6月25日	Tides Of War	GT Interactive
1998年6月25日	M.A.X. 2	Interplay
1998年7月1日	Tiger Woods PGA Tour Golf	Electronic Arts
1998年7月1日	Rob Liefeld's YoungBlood: Search & Destroy	GT Interactive
1998年7月1日	Falcon 4.0	Microprose
1998年7月1日	Vigilance	Sega
1998年7月1日	WarHawk	Sony Interactive
1998年7月15日	Total Annihilation: The Core Contingency	GT Interactive
1998年7月15日	Unreal: Level Editor	GT Interactive
1998年8月1日	RedLine	Electronic Arts
1998年8月1日	Lode Runner 2	GT Interactive
1998年8月1日	MIA	GT Interactive
1998年8月1日	Crime Killer	Interplay
1998年8月1日	Heart Of Darkness	Interplay
1998年8月1日	Quest For Glory 5: Dragon Fire	Sierra
1998年8月1日	X-Fire	Sir Tech
1998年8月25日	NFL GameDay '99	Sony Interactive
1998年8月25日	Command & Conquer II: Tiberian Sun	Virgin Interactive
1998年9月1日	Daikatana	Eidos Interactive
1998年9月1日	Unreal: Level Pack	GT Interactive
1998年9月1日	H.E.D.Z.	Hasbro Interactive
1998年9月1日	Baldur's Gate	Interplay
1998年9月1日	Guardians: Agents Of Justice	Microprose
1998年9月1日	Hidden Wars	RipCord
1998年9月1日	Terra Victus	RipCord
1998年9月1日	10 Six	Sega
1998年9月1日	Red Jack's Revenge	Toy Headquarters
1998年9月15日	Space Bunnies Must Die!	RipCord
1998年9月15日	Joe Blow	Sir Tech
1998年9月20日	War Of The Worlds	GT Interactive
1998年9月25日	Trans Am Racing '68-'72	GT Interactive
1998年10月1日	StarCon	Electronic Arts
1998年10月1日	Test Drive 5	Electronic Arts
1998年10月1日	Redneck Rampage 2	Interplay
1998年10月1日	Star Trek: Secret Of Vulcan Fury	Interplay
1998年10月1日	EverQuest	Sony Interactive
1998年10月1日	Stephen King's The Dark Half: Endsville	Toy Headquarters
1998年10月1日	"Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness"	Virgin Interactive
1998年10月15日	Siege	Sir Tech
1998年10月15日	Dead Unity	Toy Headquarters
1998年10月31日	Blood II: The Chosen	GT Interactive
1998年10月31日	Blood II: The Chosen	Monolith
1998年11月1日	Test Drive: Off Road 2	Electronic Arts
1998年11月1日	Monkey Hero	Toy Headquarters
1998年11月15日	TQ	Sir Tech
1998年11月15日	Wizardry VIII	Sir Tech
1998年11月15日	Speed Tribes	Toy Headquarters
1998年12月1日	Quake III	Activision
1998年12月1日	Baldur's Gate: Expansion Pack	Interplay
1998年11月	Total Annihilation '98	GT Interactive
1998年第二季	Pitfall 3D	Activision
1998年第二季	Zhukov's Campaigns	Arsenal Publishing
1998年第二季	Warcraft Adventures: Lord of the Clans	Blizzard Entertainment
1998年第二季	Chris Roberts' Freelancer	Digital Anvil
1998年第二季	Alien Earth	Electronic Arts
1998年第二季	Golgotha	Electronic Arts
1998年第二季	Alien Resurrection	Fox Interactive
1998年第二季	Blast	Ignite
1998年第二季	Egyptian Jukebox	Ignite
1998年第二季	Dreadnought	Infogrames Entertainment
1998年第二季	Fighter Duel v2.0	Infogrames Entertainment
1998年第二季	Labyrinth Of Crete	Infogrames Entertainment
1998年第二季	AI: Alien Intelligence	Interplay
1998年第二季	Crazy Drake	Ionos
1998年第二季	Riot: Mobile Armor	Monolith
1998年第二季	Extreme Warfare	RedOrb Entertainment
1998年第二季	Free Enterprise	RedOrb Entertainment
1998年第二季	The Operational Art	RedOrb Entertainment
1998年第二季	Outrage 3D	RedOrb Entertainment

1998年第二季	Crimea	Schwerpunkt
1998年第二季	Izyum	Schwerpunkt
1998年第二季	Final Conflict	Simon & Schuster Interactive
1998年第二季	BattleCruiser 3000 AD: Developers' Tool Kit	Derek Smart
1998年第二季	Master Of Empire	Stardock Systems
1998年第二季	Trials Of Battle	Stardock Systems
1998年第二季	Red Line Racer	UbiSoft
1998年第二季	Alien Alliance	Virgin Interactive
1998年第二季	Aqua Tak	Virgin Interactive
1998年第二季	Deep Six	Virgin Interactive
1998年第二季	New Order	Electronic Arts
1998年第二季	Soviet Strike	Electronic Arts
1998年第二季	Jazz Jackrabbit 2	Epic Megagames
1998年第二季	Aliens Vs. Predator	Fox Interactive
1998年第二季	Combat Chess	GT Interactive
1998年第二季	Millenium Four: The Right	GT Interactive
1998年第二季	Viper	GT Interactive
1998年第二季	Galaxis	Ignite
1998年第二季	HyperWar	Ignite
1998年第二季	MagZone	Ignite
1998年第二季	Princess Maker 2	Ignite
1998年第二季	Red Shift	Ignite
1998年第二季	Resurrection Earth	Ignite
1998年第二季	Sqeezils	Ignite
1998年第二季	Tales From The Crypt	Ignite
1998年第二季	Mission Impossible	Infogrames Entertainment
1998年第二季	Net:Zone	Infogrames Entertainment
1998年第二季	TFX3: F-22	Infogrames Entertainment
1998年第二季	From Sumter To Appomattox II	Imagic Online
1998年第二季	Shattered Reality	Imagic Online
1998年第二季	Fly By Wire	Interplay
1998年第二季	Hidden Land	Interplay
1998年第二季	NetRunner	Interplay
1998年第二季	Shattered Steel 2	Interplay
1998年第二季	Star Trek: Klingon Academy	Interplay
1998年第二季	Ubik	Interplay
1998年第二季	VR Baseball	Interplay
1998年第二季	VR Golf '97	Interplay
1998年第二季	Wild 9's	Interplay
1998年第二季	Ledwars	Ionos
1998年第二季	Nebula Fighter	Ionos
1998年第二季	War Heads	Ionos
1998年第二季	The Roswell Omen	Ionos
1998年第二季	Battletech: Honor Bound	Microprose
1998年第二季	Battletech: Mech Commander	Microprose
1998年第二季	European Air War	Microprose
1998年第二季	Fifth Element	Microprose
1998年第二季	Masters of Magic 2	Microprose
1998年第二季	Starship Troopers	Microprose
1998年第二季	Reach For The Stars	Microsoft
1998年第二季	Scar	Microsoft
1998年第二季	Urban Assault	Microsoft
1998年第二季	Aaron Vs. Ruth: All-Time Superstars Baseball	Mindscape
1998年第二季	Ardennenkrieg (formerly Last Blitzkrieg)	Mindscape
1998年第二季	Clash Of The Argonauts	Mindscape
1998年第二季	Extreme Angler Fishing	Mindscape
1998年第二季	Great Naval Battles V	Mindscape
1998年第二季	Intelligence Game	Mindscape
1998年第二季	Mage's Legacy	Mindscape
1998年第二季	NCAA Football: Saturday Showdown	Mindscape
1998年第二季	Nocturnals (Aden)	Mindscape
1998年第二季	Planet Texas	Mindscape
1998年第二季	Robotech	Mindscape
1998年第二季	Sensory Overload	Mindscape
1998年第二季	Ship Of The Line	Mindscape
1998年第二季	Siege Of Stormhaven	Mindscape
1998年第二季	Threshold	Mindscape
1998年第二季	"WarHammer Epic 40,000: Redemption"	Mindscape
1998年第二季	Zebco Pro Fishing	Mindscape
1998年第二季	Fighters Megamix	Sega
1998年第二季	Ganymede	Sega
1998年第二季	Garfield	Sega
1998年第二季	Manxx TT Superbike	Sega
1998年第二季	Metalwerks	Sega
1998年第二季	Ragged Earth	Sega
1998年第二季	Sacred Pools	Sega
1998年第二季	Earthsiege 3: StarSiege	Sierra
1998年第二季	Echoes	Sierra
1998年第二季	FEAR	Sierra
1998年第二季	Ground Zero: Amphibious Assault	Sierra
1998年第二季	Sea Wars	Sierra
1998年第二季	Sierra Sports: Baseball Pro '99	Sierra
1998年第二季	Sierra Sports: Golf v2.0	Sierra
1998年第二季	Sierra Sports: Grand Prix Legends	Sierra
1998年第二季	Stadium Trucks Off Road Racing	Sierra
1998年第二季	Lost World: Jurassic Park	Simon & Schuster Interactive
1998年第二季	BattleCruiser 3000 AD: Skirmish Pack	Derek Smart
1998年第二季	ArchMage: War Of The Wizards	Virgin Interactive
1998年第二季	Escape From L.A.	Virgin Interactive
1998年第二季	Galactic Mirage	Virgin Interactive
1998年第二季	Johnny Quest	Virgin Interactive
1998年第二季	Rivers of Dawn	Virgin Interactive
1998年第二季	Snow Crash	Virgin Interactive
1998年第二季	Star Trek: Voyager	Virgin Interactive
1998年第二季	Stoned	Virgin Interactive
1998年第二季	The Show	Virgin Interactive
1998年第二季	Violent Seed	Virgin Interactive
1998年第三季	Heroes Of Might & Magic III	3DO
1998年第三季	Requiem: Wrath Of The Fallen	3DO
1998年第三季	Condemned	Acclaim
1998年第三季	Presto	Acclaim
1998年第三季	Star Fighter: The Movie	Acclaim
1998年第三季	Third World	Activision
1998年第三季	Incredible Idiots In Space	ASC Games
1998年第三季	ONE	ASC Games
1998年第三季	Surreal	ASC Games
1998年第三季	Hi Speed	Apogee Software
1998年第三季	Iron Hand: Air Warfare In The Missle Age	Arsenal Publishing
1998年第三季	Advanced Squad Leader	Avalon Hill
1998年第三季	Blitzkrieg	Avalon Hill
1998年第三季	Panzerblitz	Avalon Hill
1998年第三季	Tank Resistance 2024	Avalon Hill
1998年第三季	10th Planet: Terror From Beyond Pluto	Bethesda Softworks
1998年第三季	Shattered Nations	Blizzard Entertainment
1998年第三季	Crash	Carts Entertainment
1998年第三季	AD&D Hunters Of The Ralk 3D	CyberDreams
1998年第三季	Antares Rising	CyberDreams
1998年第三季	Species	CyberDreams
1998年第三季	Toxic Squadron	CyberDreams
1998年第三季	Wes Craven's Principles of Fear	CyberDreams
1998年第三季	AH-64A	Eidos Interactive
1998年第三季	CrimeWave	Eidos Interactive
1998年第三季	Lunatik	Eidos Interactive
1998年第三季	Plague	Eidos Interactive
1998年第三季	Revenant	Eidos Interactive
1998年第三季	Steel Legions	Eidos Interactive
1998年第三季	Chromaform (暫名)	Electronic Arts
1998年第三季	Cricket '98	Electronic Arts
1998年第三季	Crucible	Electronic Arts
1998年第三季	Deth Karz	Electronic Arts
1998年第三季	Tony La Russa Baseball 5	Electronic Arts
1998年第三季	Tycho Rising	Electronic Arts
1998年第三季	Duke Nukem Forever	GT Interactive
1998年第三季	Ambition	Imagic Online
1998年第三季	Blue Heat	MGM Interactive
1998年第三季	Outer Limits	MGM Interactive
1998年第三季	Return Fire II	MGM Interactive
1998年第三季	RollerBall	MGM Interactive
1998年第三季	Age of Empires II	Microsoft
1998年第三季	3D Naval Battles: Battle Wagons	Mindscape
1998年第三季	Athanor	Psygnosis
1998年第三季	Zombieville	Psygnosis
1998年第三季	Dark Vengeance	Reality Bytes
1998年第三季	Tribal Rage	RedOrb Entertainment
1998年第三季	Dark Side Of The Moon	Southpeak Interactive
1998年第三季	Rayman 2	UbiSoft
1998年第三季	Nightfall	Electronic Arts
1998年第三季	Privateer III	Electronic Arts
1998年第三季	Ritual	Electronic Arts
1998年第三季	Robot Madness	Electronic Arts
1998年第三季	Curly's Adventure	Epic Megagames
1998年第三季	One Must Fall 2.0	Epic Megagames
1998年第三季	BlueStar 3D RPG	Fox Interactive
1998年第三季	HellRaiser: Virtual Hell	Fox Interactive
1998年第三季	Planet of the Apes 3D	Fox Interactive
1998年第三季	MiG Alley	GT Interactive
1998年第三季	UltraChopper	Infogrames Entertainment
1998年第三季	F-18 Hornet	Imagic Online
1998年第三季	iF-22 Persian Gulf	Imagic Online
1998年第三季	Malkari	Imagic Online
1998年第三季	Theocracy	Imagic Online
1998年第三季	Ultra Fighters	Imagic Online
1998年第三季	Castles III	Interplay
1998年第三季	Jimmy Johnson's VR Football '98	Interplay
1998年第三季	Montezuma's Revenge	Interplay
1998年第三季	"Thrust, Twist 'N Turn"	Interplay
1998年第三季	CyberThug	MGM Interactive
1998年第三季	James Bond: Casino Game	MGM Interactive
1998年第三季	Maximum Gauge	MGM Interactive
1998年第三季	StarGate	MGM Interactive
1998年第三季	Klingon: Honor Guard	Microprose
1998年第三季	MechWarrior 3	Microprose
1998年第三季	Star Trek: First Contact	Microprose
1998年第三季	Star Trek: The Next Generation - Birth Of The Federation	Microprose
1998年第三季	X-COM 4: Interceptor	Microprose
1998年第三季	Battle Master	Microsoft
1998年第三季	Condemned	Microsoft
1998年第三季	Devil's Own	Microsoft
1998年第三季	MotoCross Madness	Microsoft
1998年第三季	Revenge Of Arcade	Microsoft
1998年第三季	UltraCorps	Microsoft
1998年第三季	John Saul's BlackStone Chronicles: An Adventure In Terror	Mindscape
1998年第三季	SU-27 Flanker v2.0	Mindscape
1998年第三季	Sword Of Heroes	Mindscape
1998年第三季	Fallen	Psygnosis
1998年第三季	Island Of Dr. Moreau	Psygnosis
1998年第三季	Sentinel Returns	Psygnosis
1998年第三季	Thunder Truck Rally	Psygnosis
1998年第三季	Wings Of Destiny	Psygnosis
1998年第三季	Kiev	Schwerpunkt
1998年第三季	Storm In The West	Schwerpunkt
1998年第三季	Skies	Sega
1998年第三季	Total Knockout	Sega
1998年第三季	Captives: Rescue At Rubicon	Sierra
1998年第三季	Conquest at Demon Isle	Sierra
1998年第三季	"Gabriel Knight III: Blood Of The Sacred, Blood Of The Damned"	Sierra
1998年第三季	King's Quest VIII: The Mask Of Eternity	Sierra
1998年第三季	Millenium	Sierra
1998年第三季	Return To Krondor	Sierra
1998年第三季	Sierra Sports: Football Pro '99	Sierra
1998年第三季	Sierra Sports: NASCAR 3	Sierra
1998年第三季	Sierra Sports: World Cup Racing	Sierra
1998年第三季	BattleCruiser 3000 AD: Strike Pack	Derek Smart
1998年第三季	Flux	Acclaim
1998年第三季	Night Of The Monsters	Acclaim
1998年第四季	Might & Magic VII	3DO
1998年第四季	Uprising II	3DO
1998年第四季	Asteroids	Activision
1998年第四季	DogFight	Activision
1998年第四季	Heavy Gear 2	Activision
1998年第四季	Imperium	Activision
1998年第四季	Legend Of The Five Rings	Activision
1998年第四季	Xtinction	Activision
1998年第四季	Ravager	Apogee Software
1998年第四季	Armor In Action	Arsenal Publishing
1998年第四季	Weapons Free	Arsenal Publishing
1998年第四季	Freedom In The Galaxy	Avalon Hill
1998年第四季	Squad Leader	Avalon Hill
1998年第四季	Elder Scrolls III: Morrowind	Bethesda Softworks
1998年第四季	Diablo II	Blizzard Entertainment
1998年第四季	WarCraft III	Blizzard Entertainment
1998年第四季	Settlers III	Blue Byte
1998年第四季	ShadowPact	Blue Byte
1998年第四季	Anachronox	Eidos Interactive
1998年第四季	Dark City	Eidos Interactive
1998年第四季	Doppleganger	Eidos Interactive
1998年第四季	Final Fantasy V	Eidos Interactive
1998年第四季	Junction Point (暫名)	Eidos Interactive
1998年第四季	Omikron	Eidos Interactive
1998年第四季	Thief: The Dark Project	Eidos Interactive
1998年第四季	Tomb Raider III	Eidos Interactive
1998年第四季	Crusader: No Mercy	Electronic Arts
1998年第四季	Indestructibles	Electronic Arts
1998年第四季	KKnD II	Electronic Arts
1998年第四季	Mantra	Electronic Arts
1998年第四季	Ultima IX: Ascension	Electronic Arts
1998年第四季	Wing Commander VI	Electronic Arts
1998年第四季	Age Of Wonders	Epic Megagames
1998年第四季	DragonFlight: Chronicles Of Pern	Grolier Interactive
1998年第四季	Capitalism 2	Imagic Online
1998年第四季	Dead Moon Rising	MegaMedia Corporation
1998年第四季	Tomorrow Never Dies: The Mission Continues	MGM Interactive
1998年第四季	Get Medieval	Monolith
1998年第四季	Incoming	Rage Software
1998年第四季	Aces: X Fighters	Sierra
1998年第四季	"20,000 Leagues Under The Sea: The Adventure Continues"	Southpeak Interactive
1998年第四季	Septerra Core: Legacy Of The Creator	TopWare
1998年第四季	SimCity 3000	Electronic Arts
1998年第四季	War Machine	Epic Megagames
1998年第四季	Godzilla	Fox Interactive
1998年第四季	Oddworld: Abe's Exoddus	GT Interactive
1998年第四季	Prey: A Talon Brave Game	GT Interactive
1998年第四季	Revolution	GT Interactive
1998年第四季	iA-10 Warthog	Imagic Online
1998年第四季	Descent III	Interplay
1998年第四季	Fallout 2	Interplay
1998年第四季	Sacrifice	Interplay
1998年第四季	Stonekeep II	Interplay
1998年第四季	Laser Combat	MegaMedia Corporation
1998年第四季	Outlaw Racers	MegaMedia Corporation
1998年第四季	Space Trading	MegaMedia Corporation
1998年第四季	Star Nations	MegaMedia Corporation
1998年第四季	Submarine Titans	MegaMedia Corporation
1998年第四季	Civilization III	Microprose
1998年第四季	Top Gun: Hornet's Nest	Microprose
1998年第四季	Asheron's Call	Microsoft
1998年第四季	Bitva	Microsoft
1998年第四季	Microsoft Combat Flight Simulator	Microsoft
1998年第四季	Age Of Muskets	Mindscape
1998年第四季	Alexander the Great	Mindscape
1998年第四季	Dark Colony II	Mindscape
1998年第四季	People's General	Mindscape
1998年第四季	WarHammer: Chaos Marines	Mindscape
1998年第四季	Leningrad	Schwerpunkt
1998年第四季	Rama II	Sierra
1998年第四季	Sierra Sports: Basketball Pro '99	Sierra
1998年第四季	BattleCruiser Commander	Derek Smart
1998年第四季	Duel: The Mage Wars	Virgin Interactive
1998年第四季	Phantom Ace	Virgin Interactive

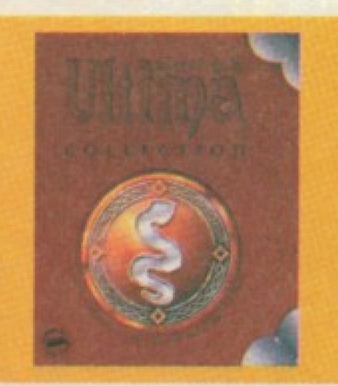
紅色字代表18禁遊戲 藍色字代表15禁遊戲



限定版遊戲大特賣

特價遊戲、特別版遊戲源源不絕

上期我們率先展示了《ULTIMA COLLECTION創世紀合集》的包裝，各方反應熱烈。今期我們又正式收到《F15 OFFICIAL PACK》，當然也要讓大家仔細看清楚了。
另外，今期開始CAPCOM也會加入電腦遊戲直銷廣場的行列，今次推出的是《少年街霸 1 + 2》的優惠套裝，大家不要錯過啊！



EA 二大限量版遊戲

F-15 OFFICAL PACK
超級特典：
- ◆ 11" x 14" 全武裝 F-15 海報
- ◆美國軍方製訂的中東區域航空團
- ◆ F-15E 明信片圖冊
- ◆ 18" x 12" 精美盒裝
- ◆精美布章

HPCP 郵購價 HK$448
限售 100 套



ULTIMA CILLECTION中文豪華收藏版
- ◆製豪華的水晶一顆
- ◆ VIP 會員卡，購買日後推出的 ULTIMA 系列產品可享有折扣優惠
- ◆魔法書模樣的精美禮盒包裝
- ◆《ULTIMA COLLECTION》豪華版的包裝盒是以魔法書的概念來設計的
- ◆這顆晶瑩通透的水晶嵌入了一個小銅章，銅章上刻有一個編號，跟隨遊戲附送的「創世紀系列貴賓卡」上的編號是一致的。
- ◆這麼多精品集於一身的《ULTIMA COLLECTION》還送了一本地圖集和中文說明書。

HPCP 郵購價 HK$428
只限香港及台灣地區發行
限售 200 套



CAPCOM《少年街霸 1 + 2》優惠套裝

◆隨遊戲附送《少年街霸》海報一張
HPCP 郵購價 HK$300



中文遊戲大堆頭

遊戲名稱	零售價	郵購價
幻想時空	$88	$71
網絡決戰中國象棋	$25	$20
新乞丐王子	$78	$63
水滸英雄傳～火之魂	$78	$63
薛家將	$88	$71
三國風雲	$88	$71
模擬釣場	$88	$71
狗仔哈利	$78	$63
四國誌	$78	$63
中國象棋	$88	$71
象棋武林帖	$98	$78

日文遊戲藏寶庫

大逆鱗 III
HPCP 郵購價
HK$624



※還有更多精采日本可供訂購，價目請參閱「電腦遊戲時間表」。

HYPER PC PLAYER
電腦遊戲郵購表格

姓名：
年齡：
身份證／護照號碼：
地址：
聯絡電話：

訂購遊戲名稱	單價		數量		金額
		×		=	
		×		=	
		×		=	
		×		=	
		×		=	

郵費（本港 HK$25／海外 HK$80）
合計：

郵寄地址：香灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓「電腦遊園地通販站」
查詢電話：2511-8208
傳真電話：電腦遊園地通販站 2507-5175

郵購條款

- ◆本刊有權拒絕顧客的郵購申請
- ◆如所付金額不足，郵購申請將不受理，已付金額將全數退還。
- ◆如所訂購產品經已停產，本店將退還所有已收取款項。
- ◆除非產品本身出現問題，否則售出一概不可退換。
- ◆《電腦遊戲時間表》上未標有通販價的遊戲暫不接受郵購

郵購手續 123

1.填妥隨列表格，計算應付金額
郵費（以每隻遊戲計算）
本地郵購HK$25
海外郵購 HK$80

2.付款
A.支票／匯票
抬頭請寫「POLY GENIUS LIMITED」

B.直接過戶
請直接將應付金額存入／匯入以下銀行戶口，並向銀行要求收據。
銀行：恒生銀行HANG SENG BANK
戶口號碼：378-034797-001

3.發出訂單
請將閣下的郵購遊戲表格及支票郵寄到本刊。使用直接過戶付款的讀者，請連同銀行發出之收據之影印本郵寄／傳真到本刊。郵寄時註明「電腦遊園地通販站」收。支票／過戶收據經核實後，產品便會盡速寄到府上。

E-mail方式來信，請寄去pcplayer@glink.net.hk並在subject填上PC Q&A

壞腦奇俠又出現喇！ 本欄歡迎讀者來信詢問有關軟件及硬件的問題，

請在信封面寫明「PC Q&A」及在內容明有關症狀及所用軟件和硬件。



壞腦病人:

半人有兩部電腦，現在有一部出現了極嚴重的問題，其配備是：80486SX (CPU)、4MB memory、240MB (hard disk)，1倍速CD ROM，一個大碟機(1.2MB) (A drive) 以及一個細碟機(1.44MB) (B drive)。

由於一些不明朗因素，我在(CD ROM) D Drive install完一些games後，Hard Disk (C Drive) 的大部份Directories及Files都變了，例如(DOS)變成(DOS!!!.!)，CONFIG.SYS變成CONFIG! .BAK，我用任何方法打那些Directories及Files，它也說Bad Command or file name，invalid directory。

我試過用Scan去試，但到了Check C Drive的時候便沒有下文，現在連(SCAN)也變成(SCAO!!.!!)，甚麼也用不到了，Doskey、Backup、Deltree、Format、Edit、Unformat、Install、Memmaker這些DOS的指令都用不到了，CD ROM也失去了Driver，用不到CD ROM；而大碟及細碟雖然用得，但是電腦常常顯示：DATA ERROR READING DRIVE A/B，General Failure Reading Drive A/B，Sector Not Found Reading Drive A/B

現在我的Harddisk已經連(PCTOOLS)、(SBPRO)、(FILES)、(MOUSE)、(PSDWIN)也壞了，已成為「!!!」的廢File或Directories，(CWIN)也是這樣，我只能用MS-DOS了。(以前是Windows95的DOS)

Q. 除了用Boot Disk去Format個Harddisk外，還有何方法可解救了？

A. 照你所說，如果連硬碟內的檔案也用不到了，唯有用Boot disk了。

Q. 若無他法，Format的程序又是怎樣？

A. 由Format機到安裝Windows95的程序，請參閱第二期的搞機少林寺。

Q. 我的機出了甚麼問題？

A. 看來你是安裝有別於英文及中文的遊戲吧，是不是日文遊戲？有些遊戲會安裝一些該語系的檔案，當語系不同時，便看不到該文字而變成亂碼。不過，照電腦的設備來看，你部電腦也有一定年資，硬碟有問題也不足為其。

Q. 我的機是4MB RAM的，為何現在玩Games時，它說我不足640K memory (以前不是的)

A. 唔，你的想法跟很多初學者都一樣，誤解了Conventional Memeory與High Memory的分別。由於DOS是歷史悠久的東西，當時並未想到個人電腦有32MB RAM，甚至4MB RAM，所以在頭幾個版本的DOS只支援到640K。但當程式覺得640K不夠用時，怎麼辦？所以幾間公司，包括Microsoft、Lotus等便發表Expanded memory，利用640K以上的記憶體作存放資料用。直到Windows利用640K以上的記憶體作運算用才真正打破640K的介限。其實在DOS也有類似的程式叫DOS4GW Dos Extender，有些遊戲會用它來增加可用記憶體。在純粹DOS的環境下，640K也不是全部可用的，因為起碼DOS本身的程式會留在640K以下。如果想在640K內有多些可用空間，唯有用DOS5、DOS6的Devicehigh及Loadhigh，把驅動程式等方進640K以上的空間。

Q. 我的大碟機及細碟機怎樣調轉A、B drive?

A. 新底板的BIOS是支援A、B調換的，只需在BIOS Setup內調整便可。舊底板沒有的話，只好手動了。詳細情形請看搞機少林寺。

壞腦奇俠

張飛：

Q. 我現在每次開電腦後，它就顯示「你有一個File missing or corrupted」，我再install過後便有一條橫閃下閃下，所以要在Safe mode才開到機。我應該怎樣做呢？

A. 看來你部電腦的Registry及File System都有事，徹底方案唯有Format硬碟。但亦可試在Safe Mode中Uninstall一些可疑的程式看看。

壞腦奇俠

Lewis仔：

Hi！我部腦好像有些問題，首先講我部腦先：PII266MHz 64MB RAM 4.3GBHF ATI Exprt@Play (PCI) Card。

Q.我部腦每次玩Quake II，Ultimate Race Pro及有時看JPEG files會自動關Monitor，不知為何？還有我玩G-Police在開始前會有些東西出來叫我選D3D和我塊卡的ATI Rage Pro在玩此game時用ATI Rage Pro會Hang機，但D3D就不會。另一隻Game TUROK在玩前助我選了ATI Rage Pro模式，玩時又Hang機，不知是Monitor或是卡有問題？

A. 看看你部monitor的Ready燈是在甚麼狀態？如果是Power Safe Mode的話，就是Refresh Rate有問題，請把Refresh Rate調低一點。如果是On的話，就是張卡有問題了！

Q. Next，現在是否應買塊3DFX卡或Voodoo2？但是我的ATI卡也只買了不夠四個月，不知如何是好，想參考你的意見？

A. 據我所知，ATI Rage Pro有兩種驅動程式：Compatible及Performance。由於不是每隻遊戲對卡的支援度都不同，所以先試Compatible Driver先，後才試比較快的Perofrmance Driver吧。另外得閒上上ATI Website看看，他們Update驅動程式的速度頗快的。

其實你好安心買Voodoo或Voodoo2，因他們全是Add-on卡。在未有遊戲完全支援Voodoo2前，買Voodoo就最抵不過了！

壞腦奇俠

Duck Tong：

Q. 怎樣才能改變卓面上「我的電腦」、「資源回收筒」的圖示呢？

A. 當你安裝了Microsoft Plus後，那就容易了。

Q. 為甚麼我用Diamond Stealth 3D2000的驅動程式就好多Game都黑畫面玩唔到，但當轉用其他兼容的驅動程式如S3 Virge 325 PCI時就玩到？

A. 因為你的驅動程式版本太舊吧，可以的話找個新的試試看。兼容的驅動程式雖然玩到遊戲，但表現一定不及專屬的驅動程式快。

Q. 怎樣才能在中文Win95安裝英文Win95的遊戲如Quake II和Nightmare Creature？

A. 以Quake II為例，在C：內開一個叫Quake2的Folder，然後把個CD ROM內的Quake II抄入那個Folder中，直接執行Quake2.ex便可以。

Q. 我想問其實Boot機要甚麼file的？為何Boot機碟有時Boot到有時Boot唔到？

A. 簡單的只要Command.com、Io.sys、Msdos.sys便可以。

壞腦奇俠



作者:Yo -Yo
所用軟件:Photoshop 4.0
色澤用得準，線稿雖下點功夫。



作者:周霆鋒
所用軟件:3D studio MAX , Photoshop 4.0
罐頭模型！高達位置有點古怪！



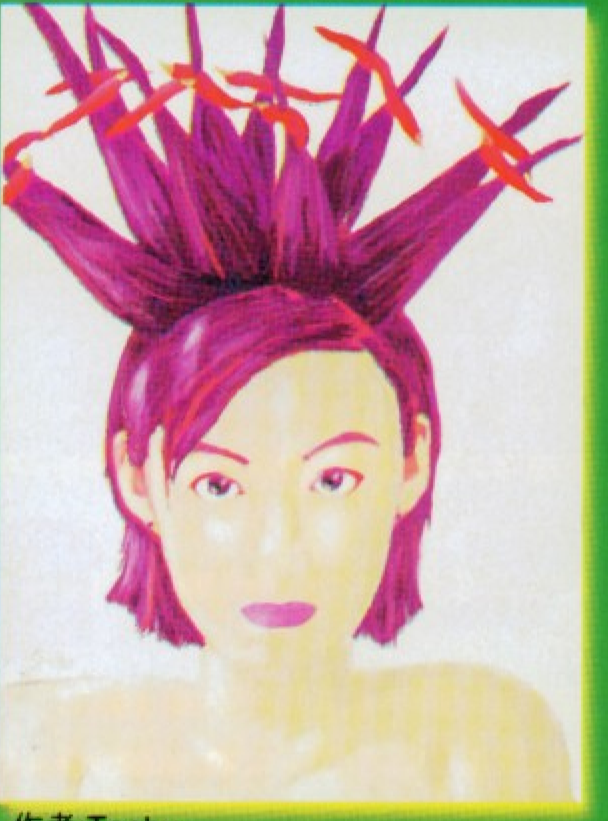
作者:竹官
所用軟件:Paint Shop Pro 5.0
線稿做得很好，人物神情都不錯，不過用色方面可以多一點。



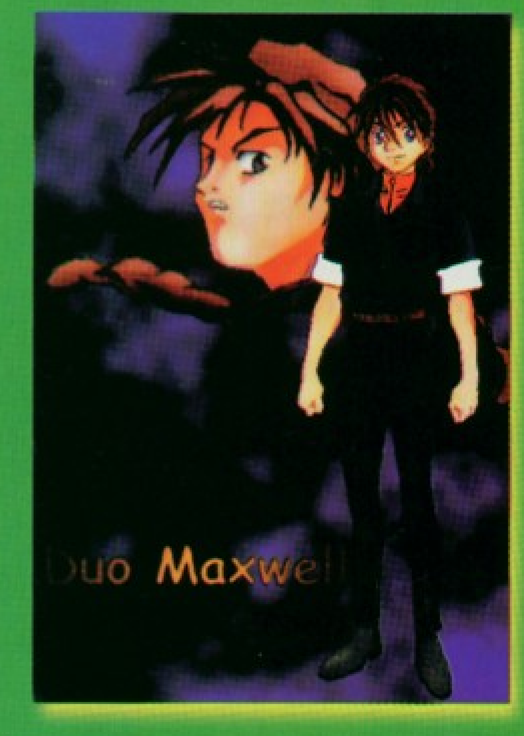
作者:DUCK
所用軟件:PHOTOSHOP 3.50
線稿要花點心機，姿勢幾好，
可惜表達不夠清楚。



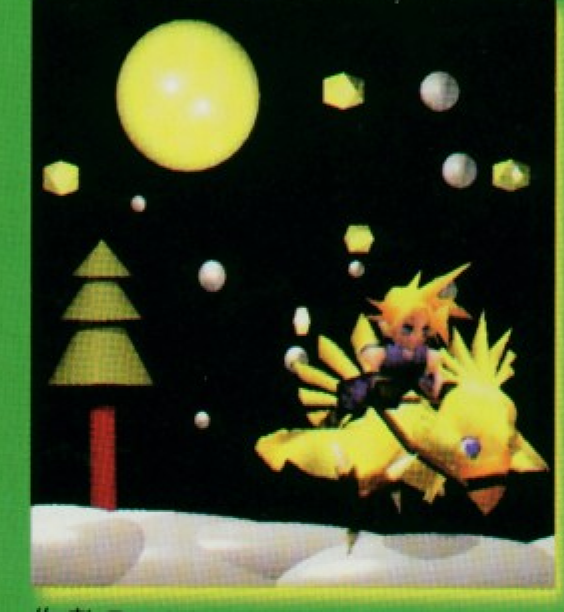
作者:鄧煒峰
尺寸：706x1000
格式：JPG
所用軟件:Photoshop, Photopaint
嘩！整體十分出色啊！背景做得好，可惜兩邊女角線條因放大後而變粗了！期代你下幅作品！



作者:Toeby
所用軟件:Easyphoto & Photoshop 3.0
唔！用色很好，肩膊有點古怪，下次嘗試加點想象。小一點資料，可能更有趣呢！



作者:魔鬼 Hei
所用軟件:Photo Shop 4.1
人物上色和構圖不俗......唔！退地方面要努力啊！



作者:Patrick
所用軟件:CorelDRAW7
唔！係立體素材方面要多下苦功！ 記著下次投稿時不要用別人的圖畫啊！（古耐特、陸行鳥）



作者:張君武
所用軟件:PHOTOSHOP 4.0
落色有點兒勉強，色澤不太協調，
要多多努力啊！



於第三與第四期 CG 藝廊中得獎的讀者，為商討稿費事宜，請致電 25118208 ，與神之黃昏聯絡。

名作CG睇真D——SHE'SN









投稿方法

郵寄/ 親自交稿

請把你的作品壓縮住存在一張2HD軟磁碟中，連同投稿表格，寄來/ 親身交來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓」。郵寄投稿的讀者請在信封面註明「HPCP CG藝廊」字樣。

Email 投稿

把您那容量不超過2MB的CG檔案附加(Attach)在電子郵件中，郵件上列明你的個人資料（請參考投稿表格），主旨(Subject)請註明「HPCP CG藝廊」。HPCP Email:pcplayer@glink.net.hk

佳作獎賞

每期我們都會選出最多三張優秀作品作為「藝廊之選」，獲選投稿者將可獲贈港幣200稿費以作獎勵。

注意事項

■無論你以郵寄或是親身投稿，交來的磁碟將不會退還
■本欄只接受以ZIP和LZH格式壓縮的檔案
■CG的格式不限，磁碟格式則只接受PC和MAC格式
■郵寄的軟磁碟如在投寄中途損毀，本刊恕不負責
■郵寄／親身交稿的作品容量不可超過1.44MB（一張2HD軟磁碟），以EMAIL投稿的作品的容量則不可大於2MB，以檔案大小計算。
■恕不接受任何形式印刷出來的作品投搞

投稿表格

姓名：______________________

筆名：______________________

年齡：　　　性別：　　　身份證號碼：

聯絡地址：______________________

____

聯絡電話：______________________

Email地址：______________________

所用軟件：______________________

藝廊
遊戲CG齊齊FUN

大眾寶藏

Hello！各位好，又到了「大眾寶藏」的時候喇！非常抱歉，上期印刷出了意外，「Starcraft」及「貓兒」的Desktop Themes下載網址完完全全不翼而飛，令大家一場歡喜一場空，真的不好意思，唯有再一次講聲「SORRY！！」現將網址重新刊登如下：

Starcraft

（http://home.inreach.com/fryjr/download/starcraft.zip）

（ftp://x07r1d.wh2.tu-dresden.de/pub/themes/spiele/starcraft.zip）

貓兒、貓兒

（http://web2.airmail.net/ljb/themes/kitty.zip）

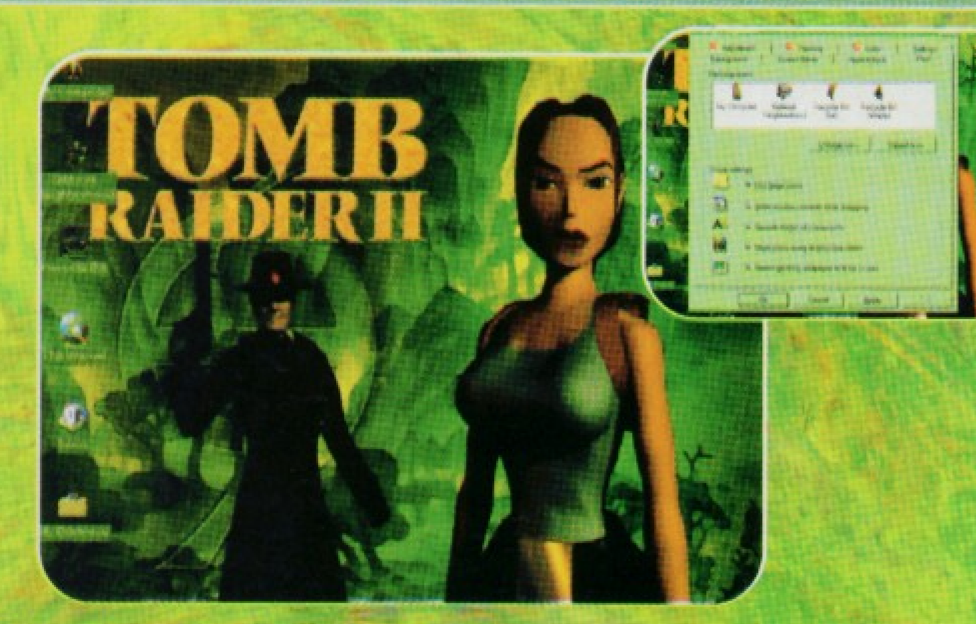
其實由上期開始，「大眾寶藏」所介紹的Desktop Themes都會收錄在「光盤遊園地」內，讓沒有上網的讀者都可以「享用」得到。如各位有特別推介的 Desktop Themes 、 Demo Games 和 Shareware（FREEWARE 更好）。歡迎來信為我們介紹一下您的心水寶藏啦！

E-MAIL　pcplayer@glink.net.hk
　subject:「Treasure Hunt」

地址　香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 19 字樓
　《HYPER PC PLAYER 電腦遊園地》
　信封面請註明「大眾寶藏」

FAX　2866-2618

DESKTOP THEMES



TOMB RAIDER 2

（http://www.zoo.co.uk/~EEC/FunStuff/tr2thme.exe）

（ftp://x07r1d.wh2.tu-dresden.de/pub/themes/spiele/tr2thme.exe）

今次向各位推介的《TOMB RAIDER 2》佈景主題，特別之處不止於全由遊戲靚畫面構成的壁紙，亦不止於份外親切的手槍「上膛」音效。特別的是在可選擇佈景主題的數量上，款式多達 14 種，如果每日換一款，都足足夠兩星期了，誠意向大家推薦。

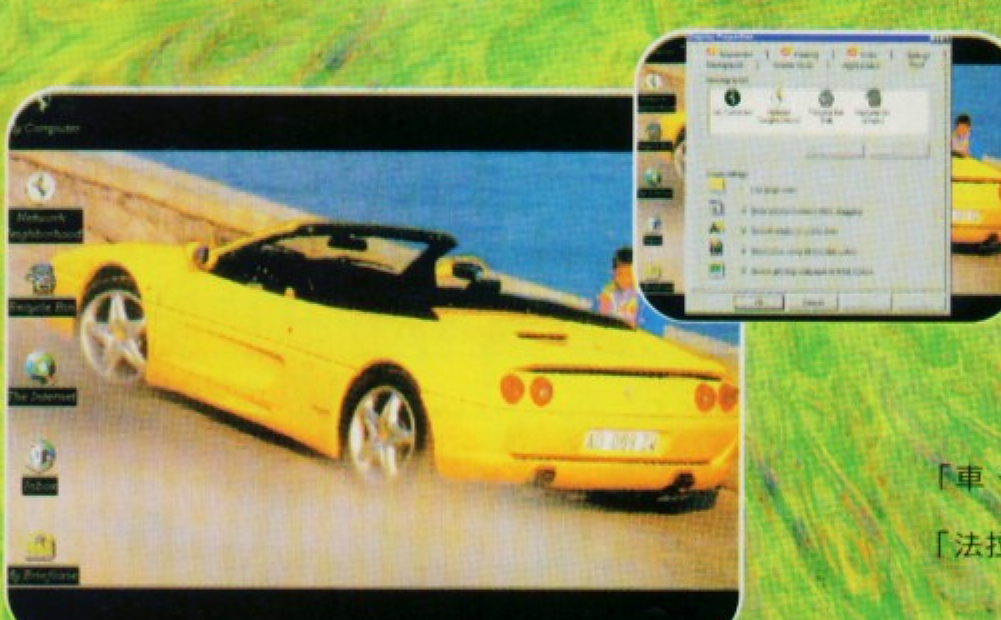
「小小」白老鼠

（ftp://ftp.monash.edu.au/pub/win95.themes/mice.zip）

（ftp://ftp.ntua.gr/pub/pc/win95.themes/mice.zip）

自從上次介紹過「貓兒、貓兒」後，發覺大家對這類可愛小動物 Desktop Themes 反應不錯，今次就再向大家推介這款「小小」白老鼠的佈景主題。有趣之處，是在全套滑鼠游標都與「老鼠」有關。而且更有迫力十足的壁紙，有否想過如螢光幕一樣 size 的白老鼠在閣下面前出現？





法拉利 Ferrari 355

（http://www.fortunecity.com/silverstone/toyota/9/f355spdr.zip）

「車、女人、風馳電掣、濤岸、海風吹過、引擎發動聲音、死氣喉、咆吼……」這是嘉美尤對「法拉利 Ferrari 355」的印象聯想。而今次為大家送上的 Desktop Themes 同樣有齊上述各種元素。只可惜女人欠奉，路過小孩就反而有一個，都 O.K.啦！

DEMO GAMES



Astrorock 2000

（ftp://ftp.avault.com/win95/Win2000.exe）

近來筆者玩得太多戰略遊戲，開始對戰略遊戲產生恐懼。如果可以玩一些簡簡單單的遊戲，也可以說是一種調劑。《Astrorock 2000》是一個很簡單的射擊遊戲，玩者要控制一隻小型太空船在外太空漫遊，途中會遇到一些隕石。如果玩者閃避不及，便會小船不保，所以最簡單的方法就開炮，把隕石擊碎。

EarthSiege3: Starseige

（http://209.45.155.17/:/209.45.155.17/public/es3atr2.exe）

《EarthSiege3》是一個機械人射擊遊戲，不經不覺它已經推出第三集了。最近Dynamix公司推出了Alpha版試玩，並且是支援Voodoo 2的加速卡。在這個試玩版裡，有三款軍備，分別是Basilisk 、 Goad及Emancipator 。 Basilisk是Terran Empire標準裝甲兵，武器抱括兩枚雷射炮及兩枚導彈發射器。Goad是Cybrid陣形的主力裝由兵，可按照地形及環境而改變裝甲顏色。Emancipator是叛軍組織的常規武力，負責運輸及修理的後勤工作。由於這遊戲的畫面實在十分細緻，所以筆者便下載這試玩，其遊戲畫面與網頁介紹的一樣，並沒有一點欺騙玩家的成份！

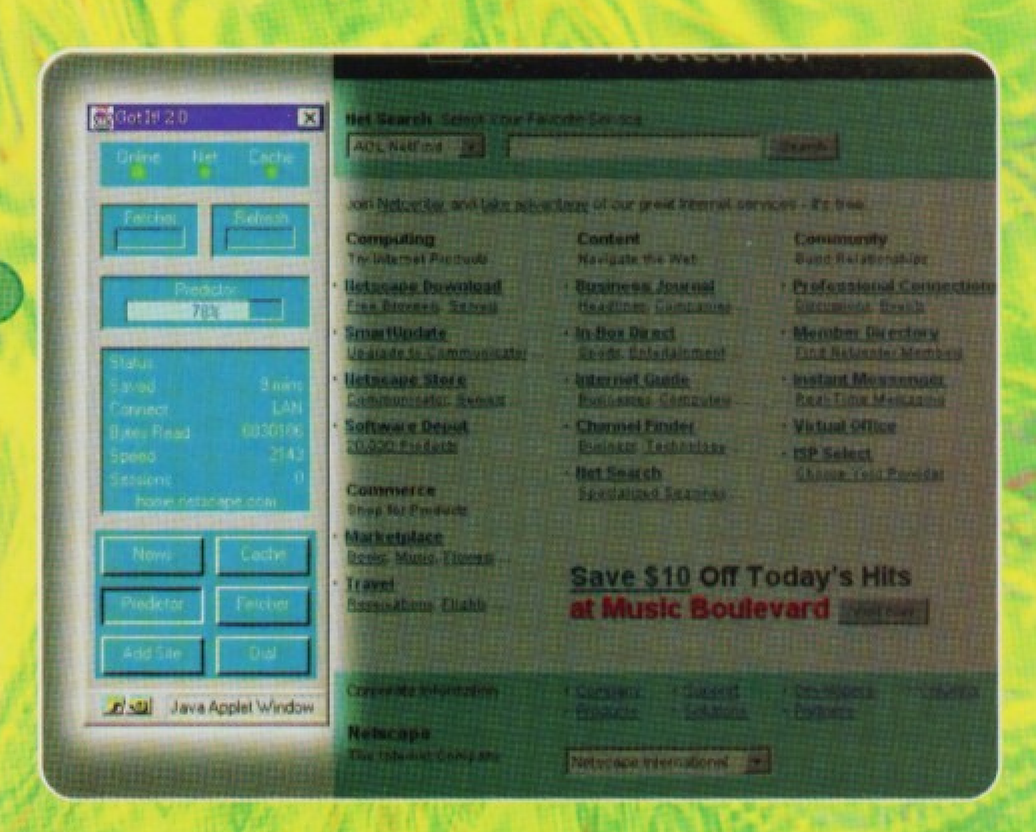


Freeware

Got It!

（http://www.unitract.com.au/products/goahead/try/downloadit.html）

雖然現時的MODEM速度已達至56KB，但很多時上網都是得一個等字。除了改用專線服務外，還可以選用一些網頁加速器，《Got It!》便是其中一個。這個程式可以分為四部份，分別是Cache 、 Fetcher 、 Predictor及Pruner 。 Catche是一個將資料儲存於顯示網頁內，讓使用者可以快速尋找資料。Fetcher是這個網頁加速器的重要功能，把儲存在Cache內的資料更新。Predictor是在瀏覽網頁的時候，它會在使用者閱讀網頁資料時，進行一些下載工作。然後再將相關的資料儲存在Cache之內。 Pruner是管理Cache內的資料，將一些沒有用的資料清除，使用者可以自由設定Cache的容量及儲放多久才清理。



新式降頭? 衛斯理降!

http://www.geocities.com/Area51/Dimension/3868/

衛斯理的小說或許你看過很多，又或許沒有看過，但不論你是那一種人，也歡迎接受衛斯理降的咀咒，這其實是一個介紹衛斯理的網頁，正確來說應是介紹倪匡的網頁，只要是倪匡所寫的小說這兒都有介紹，好，開始作法。

步驟一：主頁

當然就是入口啦~目錄在當然在這兒，而且最新消息也將會由這兒發報，有否新專欄出現，一看就知！！



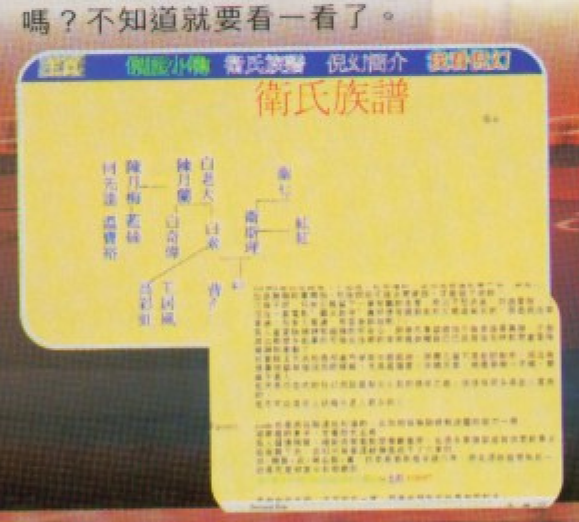
步驟二：倪匡小傳

介紹衛斯理作者倪匡的地方，舉凡生日、現居地、效力那間出版社及各出版社對倪匡的評語也一一收錄。



步驟三：衛氏族譜

你自認是衛斯理迷又或從沒看過也歡迎到這兒，只要跟衛斯理有直接關係的人物，均會在這兒作出介紹。你知道衛斯理的英文名叫Silly Why，白素叫Puzzle嗎？不知道就要看一看了。



步驟四：倪幻簡介

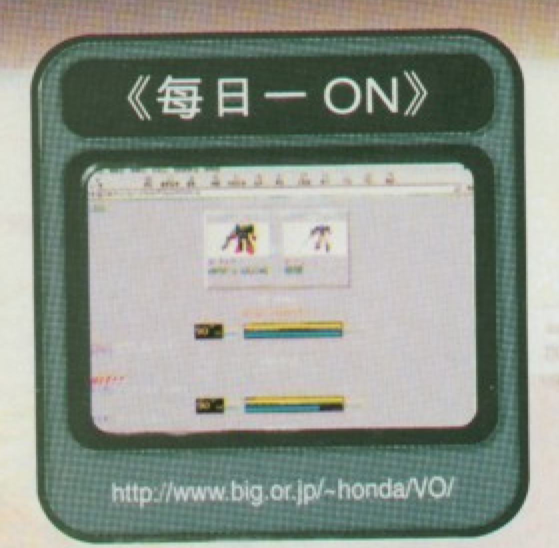
倪匡小說中的人物有很大的連接性，這兒提供了過去人物曾在那本書之中出現，你也可以看成是倪匡的作品目錄，資料保證絕不遺漏，就連原振俠系列由天皇巨星以後的作品不是倪匡所寫都有提及。



網上

精心site選

《每日一ON》

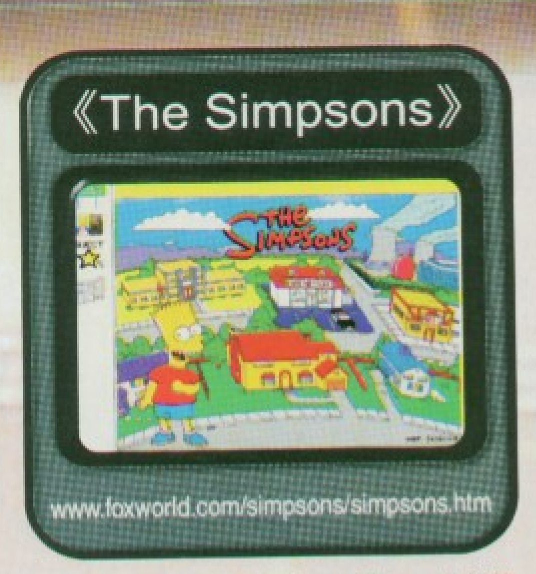


http://www.big.or.jp/~honda/VO/

家用版或是業務用版的《VIRTUAL-ON》大家沒有玩過大概都會見過，但這個由「發燒友」設計的網上版就相信沒有多少人知曉了！玩者在這個網頁從八部VR中選出一部進行遊戲（和原版相同），登記姓名、設定好作戰方式和能力分之後，便可以參予世界排名賽！挑戰世界強者之餘，也要面對下位者的挑戰……

【Hajime少尉精心SITE選】

《The Simpsons》



www.foxworld.com/simpsons/simpsons.htm

此乃小弟最心愛的卡通片之一，愛Bart的奸笑，Lisa的Saxophone，Homer的大肚，Marge創下世界紀錄的頭髮，Maggie的奶咀……他們全都在這裡！這個Site不單有Simpson Family成員的Profile，還有片中常出現的場景如Mao's Bar！在學校中Bart的一份F+試卷小弟到現在尚未合格，有哪位可以通一通水呀？

【正太精心SITE選】

鐵拳天皇，永世難忘



http://plaza9.mbn.or.jp/~ibo/top_a.html

若然各位自問對動漫畫有小許研究的話，相信也會聽過經典名作《鐵拳浪子》，但對此作品的一切又是否完全清楚呢？如果不是而又有興趣的話，就以須到此網頁一遊了，這裡擁有關於《鐵拳浪子》的故事、必殺技解釋、作品的相神之關資料等等，應有盡有。

【神之黃昏精心SITE選】

純愛小說大集合



http://cgi.sainet.or.jp/~tatebar/index2.html

一個以刊載短篇戀愛小說為主的網頁，故事內容主要改編自一些有名的戀愛遊戲，例如《To Heart》、《心跳回憶》、《Sentimental graffiti》、《櫻大戰》等等，而且會根據故事中女角的性格來設計劇情，對「她」情有獨鐘的你，又會否欣賞正傳以外的故事呢？

【神之黃昏精心SITE選】

文：路人、神之黃昏

步驟五：我看倪幻

網頁作者本身對倪匡及其作品的看法及評價，也有其他網友的評價及意見。

步驟六：新書介紹

衛斯理的最新作品介紹和書評。



步驟七：雙月專題

每兩個月更換一次專題，任何人也可以就專題作出評論，而且每次的專題也很有意思哦，上次的專題是外星人，今次是什麼？嘿嘿…自己看吧。

步驟八：倪友會

喜歡衛斯理嗎？這兒聚集了一班喜愛衛斯理的人，你可以在這兒暢所欲言，不用怕羞哦。

Site遊記

投入精采的戰鎚世界

http://www.geocities.com/TimesSquare/7642/

今次絕對是為所有《Warhammer》迷（不是40K喎）服務，這一個網頁的內容豐富，包括整個世界觀、各個種族的資料，以及最新的任何相關消息，再加上透過它去到其他同好的網頁，落下金錢的心機，就可以炒成一名專家出來，想又想，似乎更為適合初接觸《Warhammer》的朋友。

【仁魂精心 Site 選】

志保小姐的模擬器新聞



http://www.geocities.co.jp/Playtown/1886

《TO HEART》的長岡志保小姐每天提供最新的模擬器情報，當中還有一些模擬器的最新更新程式DOWNLOAD。此外，這個網頁備有一個很巨大而且多樣化的模擬器 LINK 集，作為喜愛模擬器的人中轉站應該是最適合不過了。

【米奇精心 Site 選】

學習 LIGHTWAVE 3D 技巧的網頁



http://www1.sphere.ne.jp/infomax/

由於沒有人肯替 LIGHTWAVE 3D 推出中文書，所以在香港學習LW 3D的人都要依靠英文書來學習各種技巧。其實在日本是有很多人用LW的，而且有很多有關書刊。這個網頁是日本一間推出LW 罐頭模型的公司的網頁，當中介紹了好些LW的技巧。

【米奇精心 Site 選】

免費網上遊戲下載站



http://www.geocities.co.jp/Playtown/6895

又是一個來自PLAYTOWN的金牌網頁。你可以從這個網頁連接到43個可以下載到免費網上遊戲的網頁，而且對這每個遊戲都有詳細介紹及最新更新日期。而這網頁的揭示板也有很多人投稿交流。

【米奇精心 Site 選】

文：路人、神之黃昏

網頁分類廣告 Homepage Post




MORE VIDEO!!!!!!!!!!

(http://www.geocities.com/Tokyo/Pagoda/9285/)

Web Master：NG HO WAI

酒井法子最新 iXUS 廣告（1.1 MB）
美少女雀士 AVG 心跳夢魔 Opening（3.4 MB）
BURNING RANGERS Opening（3.1 MB）
新 IQ 博士 Opening（4.1 MB）
CLAMP 學校探偵團 Opening（3.4 MB）
幽遊白書 TV Opening（3.3 MB）
DNA Opening（3.5 MB）
櫻花大戰 OVA - 櫻華絢爛 Opening（3.3MB）
大運動會 Opening（3.5MB）........





銀河英雄傳說

(http://logh.home.ml.org)

Web Master：銀河英雄

這個網址是「http://logh.home.ml.org」，內容是關於《銀河英雄傳說》，是每一個銀河英雄傳說迷必須看的，這網址有極多東西 Download，又多元化。



網上寄「HALLMARK 賀卡」

(http://www.hallmark.com)

鳴謝：Janet

Best choice to sending a card.

「梁詠琪」網頁

(http://www.netteens.net/gigi)

WebMaster：Monster Cheung

這個網頁主要介紹「梁詠琪」，內容有 gigi 的最新資料，gigi 的 midi 音樂和 gigi 的留言薄等等......

安迪天地

(http://home.hkstar.com/~a922021/)

WebMaster :ANDY

我的網頁內容主要包括下列三方面：

（一）校園記趣 ------ 校園生活的大小趣事
（二）電腦情報 ------ 電腦界的新消息及 DEMO Download
（三）TV Game 新聞 ------SEGA 至 Hot 至 Top 的新聞



歡樂天地

(http://home.hkschool.net/~kayeung1/)

WebMaster :kayeung

本網係全世界「反謝檸檬人士」聚腳地，除此之外，也有一些用 real audio 收聽的新歌，以及 ISP 投訴科，絕對是必去之選。



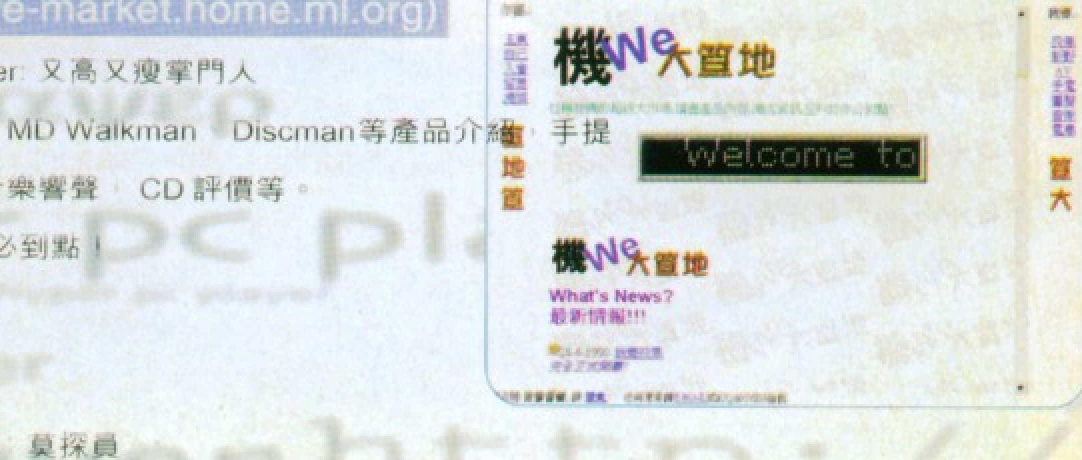
機 We 大笪地

(http://we-market.home.ml.org)

Web Master：又高又瘦掌門人

手提電話、MD Walkman、Discman 等產品介紹，手提電話自編音樂響聲，CD 評價等。

至 IN 的你必到點！



公開徵「網」大行動

想將 Homepage 公諸於世，讓更多網友欣賞你的精心設計？遇上心水網站，想與網上友好一同分享？快快告訴我們，讓《HYPER PC PLAYER 電腦遊園地》為你公告天下。請各位在信內簡介一下網頁內容及其獨特之處，約 30 ～ 50 字便可。內容各式其式，無任歡迎。

響應方法：立即來信！

E-MAIL　pcplayer@glink.net.hk
subject:「Homepage Post」

地址　香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 19 字樓
《HYPER PC PLAYER 電腦遊園地》
信封面請註明「網頁分類廣告」

FAX　2507-5175

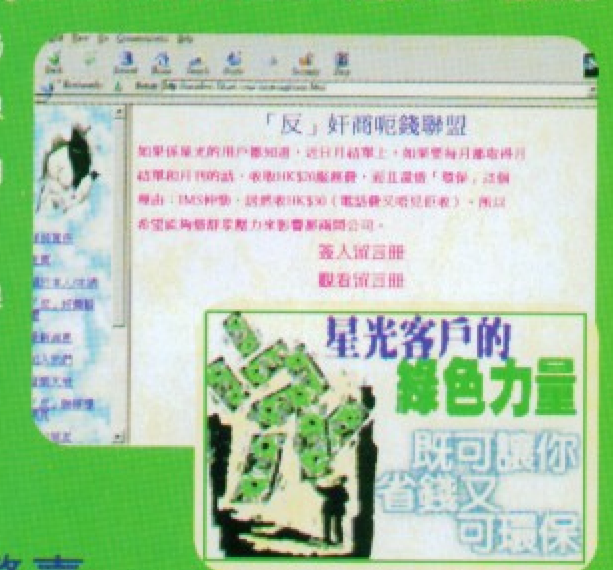
文：莫探員

網上新聞中心

HKStar 新收費支持環保

打開 HKStar 在復活節後寄來的四月會員通訊（Star surfer），或到星網互動的「客戶服務」看看，都會有支持環保的號召。星光為支持環保邁出第一步，與客戶齊齊響應，提供減少紙張使用的新選擇。方法是由5月起，向所有以郵遞方式的用戶「酌收」每月$20的手續費，希望客戶轉用上網check數（http://www.hkstar.com/cs/）。但似乎未見其利，先見其害，已經有網友發起「『反』奸商呃錢聯盟」（http://members.hknet.com/~kayeung/main.html）作出回應。其實心想，雖然收費理由牽強了點，但客戶的而且確仍有選擇權，用不著太「激」罷。如果想慳錢兼有助環保，就要大家以「上網check 數」的行動來表示了。

順帶一提，星光 DIAL-UP FEE（連線費用）將會由原價$98減至特價$48，4月20日正式開始，不妨留意留意。（莫探員）



Netvigator 日日有驚喜

原來不經不覺Netvigator網上行已經兩歲生日。在4月18日的生日會上，Dr. LO 盧永仁博士話Netvigator會1年365日，日日有驚喜。連「蘋果」都有全版廣告，講聲勢實在夠架勢。所謂「Rew@rds」其實是Netvigator會員每天都會有不同的專利優惠，可能今天是戲票、明天是贈券，總之各有特式。不信！於是親自到 Netvigator 主網頁（http://www.netvigator.com）看看，頭炮送出的是——「新穎兩用開瓶器 1000 個」，先到先得，的確夠驚喜！

另一方面，上期曾報道「超級網上行」計劃，已由 Dr. LO 透露會於 5 月正式推出。大家將可擁有到 1 秒下載 1.5 MB 的超然感受，如此速度全屬「寬頻國際電腦網絡」之大能。欲知詳情，請自行向IMS查詢。（莫探員）



Windows98 基本顏色＝深藍色！？

上星期在Comdex Spring 1998 的Windows 98 新聞發報會裏，Microsoft「老大」蓋茨與他的助手示範Window 98基本「死機」的畫面。當日蓋茨在發表演講前一直無法調好麥克風，已經相當狼狽。而到了示範Windows98即插即用功能時，蓋茨的助手把素描器(scanner)插入正在運行中的98時，電腦即時顯示出深藍色的畫面。全場85,000名電腦專業人員，即時以笑聲作回應。而蓋茨笑着說：「我們十分依賴科技，但科技並不是經常奏效。」（路人甲）

Internet Explorer 5.0 即將推出

微軟表示 IE5 測試版將會在數週內推出，由於微軟和美國司法部的訴訟還未完結，所以暫時還未知道會否和Windows95 及NT「結合」。而今次IE5將提供「斬件」安裝功能，用家可以選擇是否安裝JAVA或OUTLOOK等軟件，而令IE5「減磅」。（路人乙）

特工也請人！？

美國中央情報局在互聯網上新設了一個專為兒童而設的網頁（www.odci.gov/cia/ciakids），在滿面笑容的卡通人，以及一隻專長嗅炸彈的小狗幫助下，一個能讓上網者親身嘗嘗間諜喬裝活動的虛擬世界，便會展現在好奇小孩的眼前。這兒介紹的特工絕對沒有偽造身份、偷竊他國機密文件、暗殺等事情。只會說：「你如果喜歡和來自世界各地的人工作、能夠適應任何工作、獲得良好教育及學會多國語言，你就要來幹特工。」但這個網頁的創作人卻強調不是為了招募特工，而創作這個網頁，只是希望用平易近人的方法介紹他們的組織吧了。（路人丙）

美國國防系統被攻破！！

據美國官員和安全專家於4月21日稱，一群身分不明的電腦「黑客」相信已成功進入美國一個控制軍用衛星的電腦系統。而美國電腦安全網頁（www.antionline.com）的負責人說，MOD的成員已於上週接觸他，誇耀自己的成果。如果所涉及的範圍真的像他們自稱的那麼廣泛，可能會構成有史以來美國國防系統被闖網的最嚴重事件之一。（路人丁）



新聞組豎佈版

兒童職業特工隊，攝於美國中央情報局（CIA）互聯網一景。



■ MISSION IMPOSSIBLE！！

徵求「新聞報道」大行動

大家有否在新聞組上遇上什麼新聞傳聞趣聞奇聞異聞駭人聽聞？快快告訴我們，讓《HYPER PC PLAYER 電腦遊園地》讀者一同分享，各式其式，無任歡迎。來信請附上新聞出處，內容一經採用，定必公開鳴謝！

響應方法：立即來信！

E-MAIL pcplayer@glink.net.hk
subject:「Player News」

地址　香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 字樓
《HYPER PC PLAYER 電腦遊園地》
信封面請註明「新聞報道」

Fax：2866-2618

文：莫探員、路人

街市行情

PCI VGA CARD

WinFast S680 W/2MB	$530
WinFast S680 W/4MB	$730
WinFast S800 W/8MB	$1350
WinFast L2300 W/8MB	$980
ASUS V3000 W/4MB	$880
VIRGE/DX W/2MB	$230
VIRGE/DX W/4MB	$330
MATROX MYSTIQUE 220 W/4MB	$630
MATROX MILLENNIUM II W/4MB	$1130
MATROX MILLENNIUM II W/8MB	$1450

MAIN BOARD

ASUS P2L97 MAIN BOARD	$1280
ASUS TX97 MAIN BOARD	$990
ASUS SP98 MAIN BOARD	$800
ASUS P2B MAIN BOARD	$1480
MAGIC-PRO MP-686ABX MAIN BOARD	$1480
TAKRAM P6B40-A4X MAIN BOARD	$1380

CD ROM

Panasonic 24X	$385
Creative 24X	$395
Sony 24X	$465
Sony 32X	$535
Toshiba DVD	$980
Creative DVD	$980

CPU

INTEL PENTIUM 200MMX CPU	$ 785
INTEL PENTIUM 233MMX CPU	$ 1070
INTEL PENTIUM II 233MMX CPU	$ 1590
INTEL PENTIUM II 266MMX CPU	$ 1970
INTEL PENTIUM II 300MMX CPU	$ 2890
INTEL PENTIUM II 333MMX CPU	$ 3760
INTEL PENTIUM II 350MMX CPU	$ 4760
INTEL PENTIUM II 400MMX CPU	$ 6480
AMD K6-233 W/BOX	$ 890
AMD K6-266 (TRAY)	$1290
AMD K6-300 (TRAY)	$ 2020

AGP VGA CARD

啟亨螺絲起子 W/4MB	$680
DIAMOND FIRE GL 1000 PRO W/8MB	$1700
ASUS V3000 W/4MB	$980
WinFast S680 W/2MB	$550
WinFast S680 W/4MB	$750
WinFast L2300 W/4MB	$850
WinFast L2300 W/8MB	$1070
MATROX MILLENIUM II W/8MB	$1450
MegaStar KT-8100	
YAMAHA 16 SOUND CARD	$10$850
MegaStar V375A W/4MB	$580

SOUND CARD 0

ESS1868 SOUND CARD	$90
SOUND BLASTER 16	$250
AWE 64 VALUE SOUND CARD	$460
DIAMOND MONSTER SOUND 3D	$1300
啟亨紅辣椒 PCI SOUND CARD	$280
啟亨紅辣椒 64 PCI SOUND CARD	$380

Ram

NEC

16MB EDO RAM	$170
32MB EDO RAM	$320
64MB EDO RAM	$710
32MB SDRAM	$350
64MB SDRAM	$710
128MB SDRAM	$1400

Micron

16MB EDO RAM	$170
32MB EDO RAM	$320
64MB EDO RAM	$700
32MB SDRAM	$360
64MB SDRAM	$720

Hyundai

32MB SDRAM	$340
64MB SDRAM	$700

MONITOR

TOPCON

14"	$900
15"	$1350
17"(0.28)	$2500
17"(0.25)	$3700

MGA

14"	$1380
15"	$2590
17"(0.25)	$4490
19"(0.25)	$6800

SONY

15"(100ES)	$2490
15"(100GS)	$2990
17"(200ES)	$4490

CTX

17"	$3690
19"	$5990

Hard Disk

Seagate

2.1	$960
3.2	$1100
4.3	$1260
6.4	$1620
9.1	$2940

Quantum

2.1	$1010
3.2	$1130
4.3	$1290
6.4	$1620
8.2	$2940

Maxtor

2.	$1990
3.2	$1190
4.3	$1350
5.7	$1220
6.4	$1720
8.4	$2640
11.5	$3350

IBM

4.3	$1380
6.4	$1620
8.3	$2500

MODEM

HAYES 56K FAX MODEM W/VOICE EXT.	$1100
HAYES 56K FAX MODEM EXT.	$1080
USR 56K FAX MODEM W/VOICE EXT.	$1090
USR 56K FAX MODEM EXT.	$990
ZOOM 56K ITU FAX MODEM EXT.	$968

街市行情



LEXMARK 最新 5700 到

LEXMARK 抵用相信各位都知，但其最新 5700 你又見過未？5700 採用 1200 X 1200 的解像度，也能使用 Photo Ink。舊式的 7000 在使用 Photo Ink 時只得 600 x 600 的解像度，而新的 5700 增加至 1200 X 1200。雖然解像度增加了，但價格仍維持在 $2200 左右，同級的 Epson Photo700 也要 $2700，而只有 600 x 600 的 HP692 也要 $ 1980，所以 LEXMARK5700 可說是同級中售價最平的。



CPU 價格大跌

INTEL CPU 本週大跌價，PII 233 由上星期的 2100 下降至 1590，而新的 350 及 400 的價格還是很貴，350 要 4760 而 400 更高達 6480。如果要買 INTEL CPU 最好買 PII 266 左右，價錢比較合理。而 AMD 的跌幅更大，233 盒裝只售 $890，新出的 266 雖然沒有盒(暫時只有水貨)，但只售 $1290！300（還是只有水貨）也只售 $2020，今個月看來又要破財升級去也。



SyQuest 全新 Removable 硬碟



SyQuest 繼 SyJet 後推出低成本高容量的 Removable 硬碟，名為 SparQ。每隻碟容量達 1GB，但每隻碟只售三百多元。SparQ 有兩種制式，分別為外置 LPT 格式及內置 IDE 格式，一套機連 Start Up 碟只售 $1980，實在非常吸引。但問題在於碟的供應量問題，街市佬問勻全場都無乜舖有Keep貨。有機無碟點算好呢？希望批發商盡快改善。

Intel Express 3D Graphics Card 登場

在風風雨雨中推出市場的 i740 顯示晶片，除了有台灣大廠華碩 Asus 及麗臺 Winfast S900 外，還有外國的 Canopus 等。Intel 生產自己晶片的顯示卡，在理論上是十分疋配的，但最後產品是否好野仍是未知之數。由於各生產商i740顯示卡的驅動程式都不同，所以在買之前要先考慮是否大廠出品。另外，相信台灣生產的顯示卡驅動程式會比較支援中文。



BX 主機板登場



BX主機板已到達，相信各位如果想升級的話也正在考慮買那一塊，市面上還沒有一個正式的測試報告前，相信也很難評定那一塊好，那一塊不好。不過有一個小小的情報提供，就是如果想超頻的話，TAKRAM除了 100Mhz 外，還可以設定成 133 哦，而華碩 P2B 及 MAGIC-PRO MP-686ABX也只能設定成100Mhz。經過小弟的測試後，超頻時除了底板比較熱外，執行程式時也很穩定，想超頻的用家要留意一下了。

假 Intel CPU 流入市場？

聽聞有假 Pentium CPU 在腦場發售，嘩！有咁大鑊？！原來所謂的假 CPU 是沒有跟原廠保用証的 Remark CPU。話時話，無原廠保用証的 CPU 雖然便宜一點（跟自己的保用証），但對一些初學者當原廠的買了就十分之不幸，所以各賣水貨 CPU 的商店在售賣時講明吧。AMD 方面，行貨的全部有盒，水貨就全部無盒，是用一個兜裝的。



跨平台商業操作平台

上星期 IBM 及 Sun 宣布共同開發「JavaOS for Business」，為一些公司提供一個更具保安性，更容易管理的網絡系統，與之前的「JavaOS for NCs」相似，惟一分別是它具備跨平台伺服器管理功能，以及支援多種語言系統。

兩間公司同時表示這操作平台的着眼點是支援多款處理器，包括 ARM、PowerPC、SPARC、StrongARM 和 x86 等等，而 IBM 亦宣稱會支援 Intel 的 Lean Clients Guidlines，以及用 JavaOS for Business 和 Intel 的處理器，開發 IBM Network Station 的新版本。

影響電腦的一天

Microsoft 正式表示新一代視窗操作系統「Windows 98」預計在6月25日推出，新版本視窗較為着重於硬件支援那方面，例如DVD、TV Turner 等等，其中也包括 USB（Universal Serial Bus）插槽，方便大家安裝各款對應的控制器。

不過另一方面，不少人擔心關於Windows的官司，究竟會對Windows 98布甚麼影響呢？相信要到最後階段，方才知道，當然Microsoft與美國司法部的比拼，剛剛正式「開波」。

又多一款 CPU

Intel 將於年中推出另一系列的處理器，命名為「Xeon」，主要針對伺服器及工作台方面，這處理器把 Slot 2 技術加進 Pentium II 之中，而且其 Level 2 Cache 容量會達至 1 至 2 MB 之間，還可以給八顆處理器同時運作，Intel 表示使用另外的名稱是給用家清楚明白他們的電腦要使用哪款處理器。

此外，廉價版「英格倫」...呀！是「Celeron」，都已經面世，無論怎樣也好，不少電腦廠（例如 Compaq、Dell、Gateway 2000、Hewlett-Packard、IBM 等等）表示會推出採用這處理器的產品。

風暴過後

· Creative 正式介紹了兩款 PCI 音效卡，就是 Sound Blaster PCI64 及 Crative Ensoniq AudioPCI，價錢分別是美金 100 元和 50 元左右。
· Intergraph 就多項不滿對 Intel 控訴中，取得勝訴。
· 美國白宮已經開始對新一代 Internet 的研究，暫名為「Internet2」，預計 1999 年底便能運作。

街市中的路人 and 新類型街市佬嘉美光　　　煽風點火：仁瑰



光碟燒錄器使用心得

前三期中曾經為大家界紹過三維加速卡、硬碟及3D音效卡，適當的選擇絕對能令大家在打機時更加得心應手，然而以上三者皆與打機有直接關係，那為何今期的題目為光碟燒錄器呢？原因很簡單，光碟燒錄器可以助你備份原裝遊戲，從而達到保存的效果，當然貯存數據及灌錄唱片也可以是理由之一啦，但使用光碟燒錄器本身就有許多學問，因此特擇此題和大家研究研究。

你是否需要一部光碟燒錄器？

光碟燒錄器不論是單次寫的 CD-R 或是多次讀寫的 CD-RW，價格都已經到達了普通用戶可以接受的水平，像 SONY 的 CDU926S 光碟燒錄器只需要二千一百港元左右，是市場上最平的選擇，誰說平就冇好，此光碟燒錄機曾獲PC MAGAZINE選為EDITOR'S CHOICE，可見此機是物超所值，誰不為之心動，我便是衝應者的其中之一，而我所認識的朋友也因為我的影響而紛紛採用，再者空碟每隻也只需十元八塊，如果以上各理由對你來得不胐充份或是不能成立，我想你還是把那二千大元放回你的“豬仔”裏去罷了。


■ATA 內置式

怎樣選購光碟燒錄器？

眾所周知光碟燒錄器有單次寫的 CD-R 及多次讀寫的 CD-RW 之分，原側上 CD-RW的用途來得靈活，但價格也高出千多元，加上專用的光碟要花上百多元一隻，若只用作燒錄普通CD-R也真是大才小用，所以並不化算，因此一部普通的CD-R是最佳的選擇。速度方面也有2X和4X之分，4X實在的快但價錢卻......錢...錢...錢 (貴上千多元)，一部 2X 的光碟燒錄器要花上四十分鐘才能燒錄完成一隻650MB 全滿的 CD-ROM (不包括測試)，但 4X 的只花上二十分鐘便可以完成。而界面方面有 SCSI 、 IDE 及 EPP PORT 三種，也有外置和內置之分，其中內置的SCSI型號是用家首選，因為它不但比較快，比較穩定，也比較平，所以集合以上三點，SONY 的 CDU926S 6R/2W 是不二的選擇，集平、靚、正於一身！

■SCSI 內置式

■SCSI 外置式

安裝心得

安裝 CDU926S 和安裝一般 SCSI CD-ROM 一樣容易，只需把它放在 SCSI CHAIN 的最後便能正常運作，之後你甚至不需要在 WINDOWS95 下安裝驅動程式，只要直接安裝光碟燒錄軟件便行，例如 ADAPTEC 的 EASY CD CREATOR 或 EASY CD PRO 等，之後你便可以準備燒錄光碟了。

■不需要在WINDOWS95下安裝驅動程式



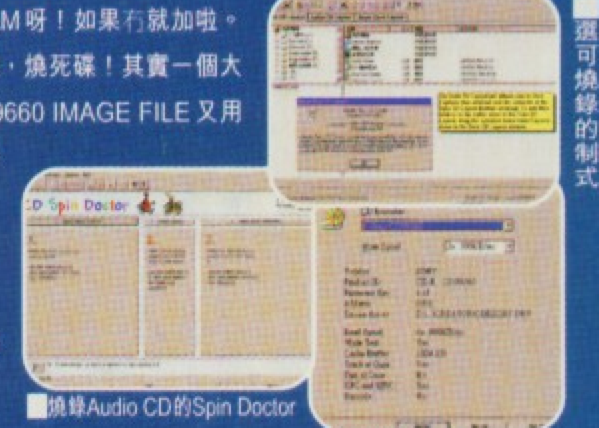
使用心得—十大燒死碟陷阱

■一部 CD-ROM 作 SOURCE 用

1. 要拷貝光碟必需要有多一部CD-ROM作SOURCE用，但SCSI版本的CD-R、CD-RW傳送速度比ATA的CD-ROM快得多，若ATA版本的CD-ROM不在 16X 或以上可能會燒錄失敗而浪費了一隻「金碟」或「綠碟」，而問題多是BUFFER UNDERRUN的一類，也會浪費大家寶貴的時間，所以用作SOURCE 的CD-ROM最好在 16X 以上或選用 SCSI 的 CD-ROM！當然，若果你的 CD-ROM 本身是 SCSI ，而 CD-R 、 CD-RW 是 ATA 版就一定沒有問題啦！
2. SONY 的光碟燒錄器隨機會附送一個名叫 CDRFS 的軟件，用途是把光碟格式化作一種 SONY 自行開發的制格，從而可以把 CD-ROM DISK 作 FLOPPY DISK 用，但壞處多多。第一，不和現在 CD-ROM 格式相容，容量少 (只有 500 餘 MB)。第二，用此程式後不論讀碟或寫碟都奇慢。第三，因為它讀碟慢 (用上24小時作IMAGE FILE)，若用它作為SOURCE抄碟死亡率達100%，死硬！我想會否有人在用這垃圾！唯一的好處也是它的壞處，可以把你燒死了的 CD 碟格式化作 CDRFS ，把未燒死的碟區作最後利用。
3. 燒錄的軟件五花八門，但我用後只覺得APAPTEC的EASY CD CREATOR DELUXE 可取，一些差的軟件不適當的使用BUFFER，最後帶來的後果又是燒死碟！
4. 燒碟期間萬萬不可開動其他程式，不論 SCREEN SAVER 或 AUDIO CD PLAYER 都會叫你陪上一隻光碟，若你的電腦周達全用上 SCSI 就當別論。
5. 你電腦的 CPU 要快，不能順利處理所有工作而帶出的 LAGGING 也會叫你不好過，所以 CPU 最少要有 PENTIUM 133 的級數。
6. 你電腦的記憶體要多，至少 32MB ，若不，後果和擁有一顆慢的 CPU 無異！不過誰家的電腦沒 32MB RAM 呀！如果冇就加啦。
7. 你電腦的硬碟要快要大，一個 ULTRA ATA 512K CACHE 3.2GB 的硬碟最基本的需求，不然後果又一樣，燒死碟！其實一個大的硬碟是必要的，試想想去燒制一隻 650MB 的 CD ，你先花去了 650MB 作貯存之用，燒錄時制作的 ISO 9660 IMAGE FILE 又用去650MB，加上最後的650MB BUFFER 已用去了大約兩個 G 的容量，你的 WINDOWS95 、驅動程試及燒錄程試還未算上呀！
8. 盡量購買一些品質比較高的空碟 (KODAK的金碟在深水埗只需十元一隻)，那燒死碟的機會會相對地減低，反觀五元一隻的白碟和六元一隻的藍綠碟品質不一，倒要看看你的彩數！不然......
9. 多熟習你的燒錄程試，因為可燒錄的制式太多，如 ISO 9660 及 JOLIET 等，另外檔名長短也要適當的選擇及理解，否側燒錄過後只能在自家的電腦及 WINDOWS95 上才能開啟。
10. 燒錄 AUDIO CD 時盡量用 1X 的速度，事實上也比較穩定，而 2X 及 4X 側有多 30% 機會燒死碟。



■選可燒錄的制式

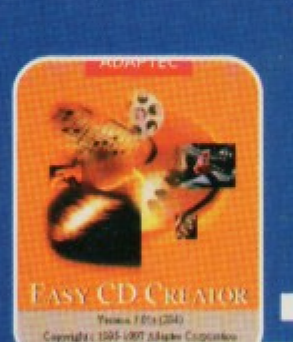


■燒錄Audio CD的Spin Doctor

■可選燒錄速度

燒錄軟件

五花八門的燒錄軟件用途上其實大同少異，但以 Adaptec 所寫的 CD Creator Deluxe (最新 Version 3.01b)、Easy CD PRO (最新 Version 2.11c)及 Toast CD 較全面和易學易用，而其中又以 CD Creator Deluxe 為我最愛，因為它可以輕易地燒錄 Bootable CD ，方法是 於燒錄前選 CD Layout Properties → Data Setting → File System → ISO9660 → Check Bootable ，再於燒錄時放人一隻 1.44MB 的 Bootable Disk 便成， Easy!



■CD Creator Deluxe

總結

這篇CD-R的心得基本上是以金錢寫成的，每次都用上十大元買一個教訓，至今燒死的 CD 達 50 餘隻，何止五百元，也陪上了許多寶貴的時間，希望大家可以從中得到一些指引，以免重滔覆轍，浪費金錢！燒錄光碟本身就有許多學問，以上所言也只是冰山一角，若尚有甚麼不足之處，請原諒！請指教！

本人的電腦裝備:

1. SONY CDU926S 6X READ 2X WRITE SCSI CD-R
2. SONY CDU611 20X ATA CD-ROM
3. APAPTEC 1520B SCSI-2 SCSI CARD
4. INTEL PENTIUM-II 300MHz CPU
5. 96MB SDRAM
6. 6.4GB IBM ULTRA ATA HARDDISK
7. CD-R SOFTWARE: ADAPTEC EASY CD CREATOR DELUXE 3.01b AND EASY CD PRO 2.11c

■燒錄 Bootable CD

Text By:Ben

今期街市 Jackso 精益求精，務求能帶給各讀者優惠，只要把優惠券剪下前往下列商戶，
即可以優惠價購物，手快有手慢冇，各位在購買之前先問清楚吧。

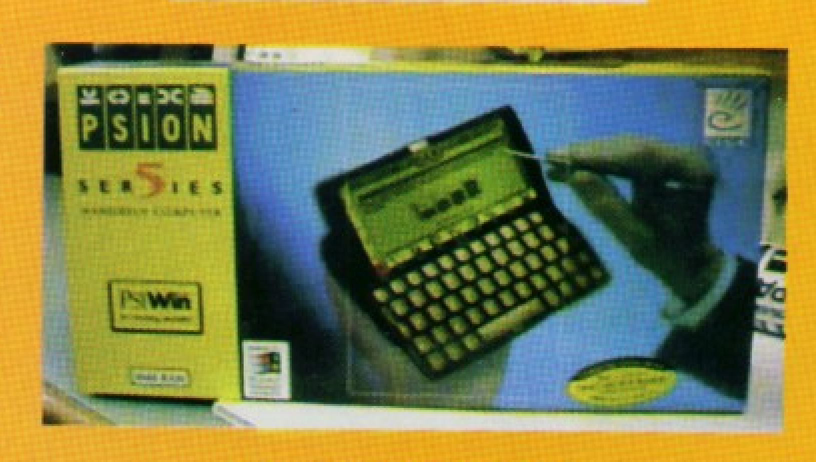
VERTEX TECHNOLOGY CO., LTD.



Rex Organizer
原價 $1980
大特價 $1780

地址：香港銅鑼灣告士打道 311 號皇室大廈皇室堡 12 樓 1209 室
電話：25764869

VERTEX TECHNOLOGY CO., LTD.



Psion Series 5
電子手賬 $4600
大特價 $4300

地址：香港銅鑼灣告士打道 311 號皇室大廈皇室堡 12 樓 1209 室
電話：25764869

BLASTER Multimedia Centre



3COM PALM III
憑券減 $150
Righteous 3D II
12MB version

地址：香港銅鑼灣告士打道 311 號皇室大廈皇室堡 11 樓 1111 室
電話：2895073

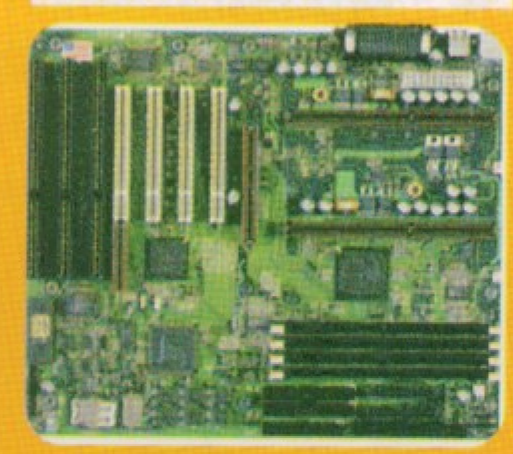
BLASTER Multimedia Centre



連遊戲版：$2780
不連遊戲版：$2480

地址：香港銅鑼灣告士打道 311 號皇室大廈皇室堡 11 樓 1111 室
電話：2895073

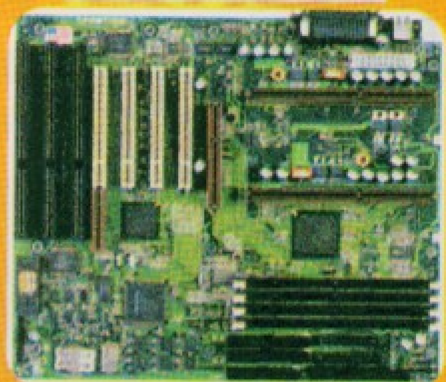
BLASTER Multimedia Centre



SuperMicro Pentium II BX 底板
憑券減 $150

地址：香港銅鑼灣告士打道 311 號皇室大廈皇室堡 11 樓 1111 室
電話：28950732





Skytech Computer System Co.
A-Tech Computer System Co.
所有組裝機憑券減 $200

地址：九龍深水埗欽州街 94A 高登電腦中心一樓 32-33 號 電話：27202777
地址：九龍深水埗欽州街 94A 高登電腦中心一樓 65 號 電話：27253389



(以下內容全屬真人真事)



恭喜您！30日地獄式工作完結，另一個30日又到喇……

由於亞洲區經濟衰退，銀行同業拆息高企、港府堅持悍衛聯系匯率、失業人口不斷上漲……

在這個經濟低迷的共同社會亘，要找到一份自己有興趣而又得到滿足感的工作，實在好比大海撈針。

如果您還沒有被以上故事嚇親，而又自問能夠接受這個挑戰，我們隨時歡迎您加入我們的**壞腦戰隊編輯部**及**究極地獄美術部**。

要加入《HYPER PC PLAYER》，你必須具備以下條件：

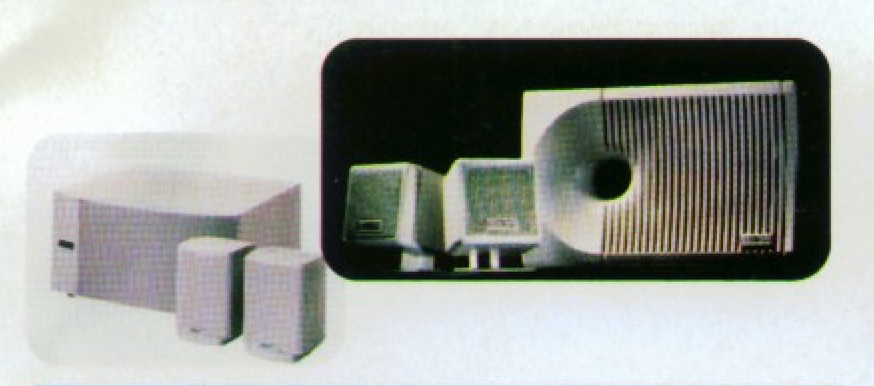
[Editor] 懂日語、具良好語文能力、會考或以上程度
對各類電腦遊戲有具深厚功力

[Designer] 兩年或以上有關工作經驗

[Artist] 對Macintosh有認識

上述職位必須年滿18歲以上，男女均可。

有意者請於星期一至六辨工時間內致電2380-2223章小姐安排面試。





Altec Lancing ACS48 VS Cambridge PC Works

音效卡有好多人都好講究，甚麼16bit、24bit、PCI格式，樣樣都要最好的。但一般人因為家裏地方淺窄，無辦法不把喇叭所佔地方換取有限的音質，而且有番咁上下水準的喇叭都動輒數千元。

因為地方細小的關係，很多電腦都加了TV Tuner卡、DVD解碼卡等，用電腦顯示器當電影用。加上原有的CD-ROM/DVD-ROM，一部電腦就變成打機、娛樂中心了。一對比較像樣，又經濟實惠的電腦喇叭，其市場潛力可想而知有多大。近來一些外國大廠也開始走平民化，例如Altec Lancing、Cambridge及Labtec都加入生產高質素電腦喇叭的行列。

今次找來兩款喇叭做測試，分別是Altec Lansing ACS48及Cambridge PC Works，筆者不是專業級音響發燒友，但旨在把用後感受告訴大家，所以如有甚麼錯誤請多多包函。

ACS48是Altec Lancing的最新型號，售價約$1100，以電腦喇叭來說，屬中價位貨式。其實Altec Lansing在電腦喇叭市場已歷史悠久，早年以ACS500 Dolby Surround打天下，奠定今日電腦喇叭大哥地位。Cambridge在高級音響喇叭界，相信無人不識。Creative入股後，銳意發展電腦喇叭市場。PC Works為初階產品，售價約$600，屬低價位貨式，走平靚正路線。

Cambridge Sound Works



在整個Cambridge的Works系列中，每款都會配以一個重低音箱。這款入們級產品也不例外，一套三件，有重低音箱及兩個小型Satellite喇叭。兩個小型喇叭以夾紅黑線方式連接落重低音箱，給人一種頗為高級的感覺。比較特別的是，音量控制器是一個小小的盒子，據説明書所寫是為了方便黐在就手的地方，例如顯示器旁或桌旁，但筆者覺得它像那些「呀伯收音機」多一些。

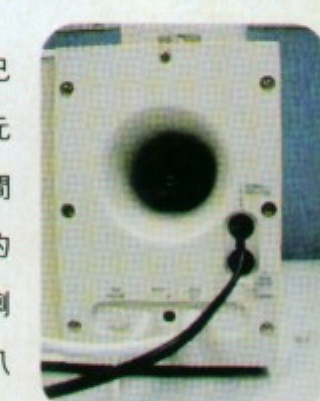


由於它的喇叭真是很細小，所以筆者對它的高中音能力比較懷疑，不過在試聽後仍能接受。原來喇叭細是有理由，可籍雙面膠紙黐在顯示器的兩邊，用心良苦哦。最為筆者印象深刻的是雄厚的低音。如果把這個重低音箱移走的話，真是叫我求生不得求死不能。

整體來説，在同價錢層面的喇叭，PC Works已經做得好好了。要一讚的是很詳盡的説明書，由接線DIY到怎樣放喇叭才獲最佳效果都清清楚楚。

Altec Lansing ACS48

第一個感覺：專業。一個很大的重低音箱，加上兩個有一定份量的Satellite喇叭，線條簡潔有力，一種很實在的感覺。ACS48比起任何前作都要型仔，尤其是那個開關兼音量控制；平時是一個大聲，一個細聲，當兩個一起按時便變成開關制了！在重低音箱後有一個大圓洞，原來那個是低音出風口！把重低音箱最難看的部份收藏在後面不為人知的地方，又不損音質，真是佩服佩服。



高音清澈，低音雄厚，中音夠支持，已足以形容ACS48的特性。以一千多元的價錢，能買如此質素喇叭，真是世間少見。唯一要改善的地方是AV接頭的支援。由於由音效卡Line-In到左右喇叭的連繫都用Mini-Plug，未能把喇叭的潛質盡露，實有點遺憾。

數據比一比

	PC Works	ACS48
Satellite	3.5watts RMS /channel	20Watts RMS /channel
	At 1KHz < 1% distortion	At 4KHz < 0.8% distortion
SubWoofer	10watts RMS	40Watts RMS
	At 100KHz < 1% distortion	At 150KHz < 0.8% distortion

買喇叭注意事項

唔，評喇叭係一件好主觀既事，市面上又無一個業界準則，而且説明書上的規格由不能代表全部，那麼怎樣去選喇叭呢？不用愁，據專家分析，買喇叭應注意以下事項：

音域廣而效果清晰

選一對喇叭的首要條件是有廣闊音域（即由低音至高音都好清），但一般電腦喇叭都著重低成本或體積細小而放棄音域。一個高效能的擴音器（統籌重低音箱及喇叭）能把所有音域調節，令音質更準確。

內置擴音器

雖然音效卡也有擴音功能，但因擴音組件會產生熱力而損害電腦板，所以擴音組件不可能做得太大，令其擴音功能亦十分有限。另外，電腦內的雜音亦會影響擴音組件，不能輸出完美無雜音的聲音。所以，如果喇叭有擴音器的話便不需倚靠音效卡的擴音功能。

防磁設計

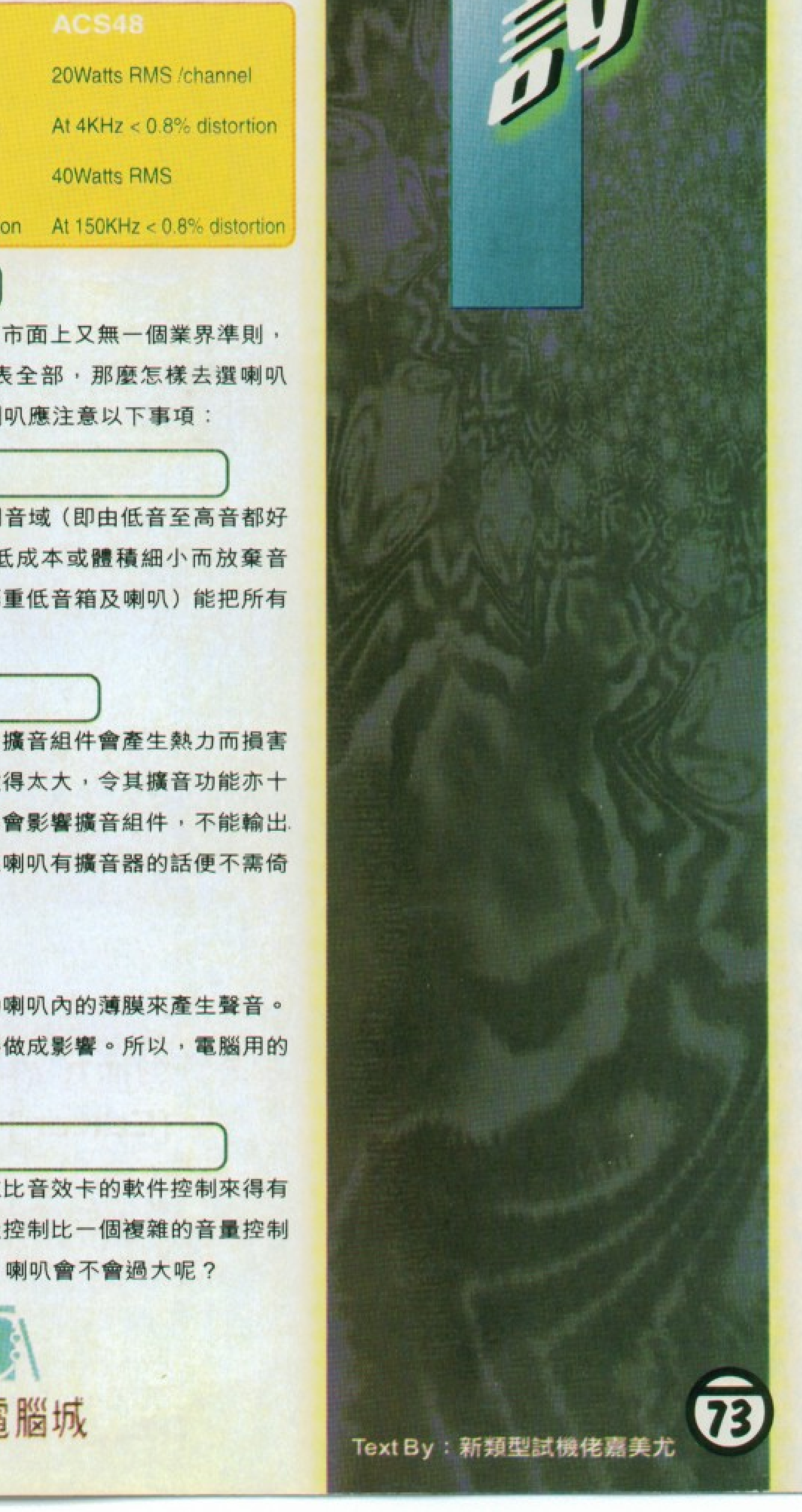
在喇叭內有一塊磁鐵，用以震動喇叭內的薄膜來產生聲音。那塊磁鐵的磁場對硬碟及顯示器做成影響。所以，電腦用的喇叭一定要經防磁處理。

音量控制及慳位問題

在喇叭音量控制器調節音量往往比音效卡的軟件控制來得有效，所以一個方便、就手的音量控制比一個複雜的音量控制軟件更好。由於桌面空間有限，喇叭會不會過大呢？

鳴謝：
富利登（香港）公司
環亞電腦城





Text By：新類型試機佬嘉美尤

慘慘慘米奇話：

■真係慘絕人寰呀～～～～點解！？點解！？點解一隻15分鐘前還好地地的HARD DISK，可以一下子就瓜老襯？點解一口氣買4隻新HARD DISK返嚟搞咗成晚可以無一倖免，全員死刑？點解？難道真是天妒英才，嫌我唔夠嘢做？死雞，你好嘢！

■哩個星期最興奮的，莫如得到《同人戰棋創作室》的作者寄來的源程式碼，可以讓我們把它中文化了。米奇已很久沒有接觸程式設計，中文化起來實在有點吃力。但既然自己喜歡，當然翻箱倒櫃也要找回當年的NOTE惡補了。大家要支持米奇啊。

路人日記・・・

近日遇到多則怪事，首先是出現了本世紀中擁有最強破壞力的病毒「黃昏病毒」，導致每日回到公司也必須要重新安裝WINDOWS，其中的苦況並不是一般人所能忍受的。黃昏呀～求你放過我吧，我並不是你真正的敵人，你看見在一旁偷笑的正太嗎？別懷疑，結合吧，化成史上最強的「黃昏路人」病毒，把正太送入地獄吧。

龍貓狂想曲第二首－滾滾紅塵

香港除了天氣熱了一點外，塵土亦特別多，這可能是使空氣混濁的原因。如果不想接觸混濁的空氣當然是躲在室內，不過躲在室內也不見得好。因為地獄在這個星期進行了大規模的冷氣更換工程，所以龍貓的小窩到處都是塵土，幸好這工程很快便完成。現在的地獄十分寒冷，不再是熱騰騰了，其氣溫已開始接近南極!!

少年阿三講東講SITE（第五回）

「拍跳」與「鬥心」

自己雖然不是馬迷，不過亦曾有機會去看「晨操」。很喜歡看到一種情景：每當個別馬匹練跑之時，甚少會獨個兒走，通常都會有另一馬匹在旁，亦步亦催，這種訓練方式稱為「拍跳」。據說目的是要激發馬匹的「鬥心」，因為在有競爭之下，馬匹會互相受到對手影響迸發奮志，愈跑愈起勁，最終雙方速度都會有所提高。所以「有競爭才有進步」，實在不無道理。在我而言，無論是敵是友，只要是以實力作比拼，皆是好對手。不論順流逆流，只要「鬥心」仍在，大家「拍」住上，依然有得鬥。

「愛拼才會贏」——雖然好老土，不過好真。

P.S.: WELCOME「正太」+「路人」，GOD BLESS YOU！

剛進宿舍的宮川正太

小弟宮川正太，今年二十有許，已婚，請各位多多指教。剛進宿舍時的小弟膽戰心驚，第一天進舍時還特地特早上班，結果等了數小時後同事們才陸續出現(他們早些日子還在還連夜激戰)，直到上班後五小時後才有事幹...看來這編輯確非常人生活，要去習慣倒要花些日子了...

要出城來大城市工作對小弟這個鄉下仔來說可謂困難重重，不但家庭壓制、朋友唾罵、學校摒棄、簡直是眾叛親離...唉！尚好最近從家人壓制中獲得釋放，贏得身邊最親的人的支持，小弟無以為報，唯有更為努力，一要努力，二要努力...

好多人、好多字的編者話



老爸・工作

由於公司增加人手，於是便將我和阿蜂調入房內。房間環境不俗，地方十分充裕（現時）約二百呎！

於是我們便開始着手清理房間。花了大半天時間，地方整理得七七八八，我便坐在自己的椅，靜靜地抽着煙、看着中環的海景。看着看着才發現自己的位子正好望着是爸爸的工作間（可惜爸爸已退休了）。還記得讀書時經常在放學或假期時到老爸的公司遊泳！回想當時十分快樂，有一次姐姐在泳後買了雞脾吃而連累我由中環步行回家！（因為她忘了那雞脾是我們的車錢！）而現在大家長大了。姐姐經常不在港，自己又少時間在家，累爸爸經常到我家時找不着。（以前老爸喜歡晚上到我家聊天，說說笑笑便大半晚……）而最近一次在報紙攤相見後便整個月沒見過他了……

今期雙封面製作，內文又作小小改革、小林寺開始變身、再加多本附刊……唔知大家覺得點呢？不過記住變身往往係開始咋！

一九九八年四月二十六日清晨六時半

看着窗外的地獄貴公子

無奈

某天一個零晨在聽哥哥的歌嘅時候，忽然聯想起給一班同事偽做出來的一位？？（小倩）加插在這首歌裏；想了很久便問自己，何時才能夠在生命裏尋找到有如哥哥MTV中的豬皮或小倩？年齡已除著光陰消逝，真的很擔心在未來日子裏會是怎樣的過，有時在報紙上看見一些少男少女，因為一啲心裏猜測已導致不歡而散，真的不能打開心窗，坦誠的將心裏問題解決？唉！！不知怎樣今期編者話會寫呢啲嘢，可能覺得好女仔，唔係自己朋友嘅Girl Friend，就係害怕再去比人機會傷害自己嘅女仔。總言之一句，真惜曾經同你渡過患難的紅顏知己。

鬼蜂　字

自由天使——神之黃昏話：

:) 首先歡迎各位新同事加「路人」與「正太」入地獄，在此說聲：「哈哈！向你的正常生活說聲再見吧！」。

:) 最近除了玩UO外，更開始進入Star Craft的世界，在網上與各路英雄展開連場激戰，不過實力還是……

:) 十分希望兩週一度的AD&D日快些來臨，再次與頹廢中年和哥革斯，以另一個身份，一同在另一個世界中冒險。

:(唔……尚有很多稿未做，今期就到此為止，下次見 ^^/

「黃度庸姐」ABO 話：

書頭仍沈迷於《基力之野望》的世界，繼續作為聯邦總帥對抗自護軍入侵。發覺表面上強大的自護軍其實只是空殼，使用聯邦軍的難度並不比自護軍高，真是一個令人欲罷不能的遊戲，但壓倒勝利始終仍是時間問題…(側聞將會有其攻略在市面推出，一次過攻略自護和聯邦兩軍，而且可能還有意外收獲，想來讀者真幸福）。基於上述原因，ABO 很遲（截稿前星期日晚）才開始動手攻略（玩）《王道勇者》，遊戲難處不在敵人，而在令事件發生的手續。說起《王道勇者》的男主角，真是男人中的男人。ABO 自問玩過不少有戀愛成份的遊戲，自由身時也玩過不少RPG，總覺得札巴是當中男主角中最熱血最完美最正直的，根本就不能從他身上找出半個缺點。不少戀愛遊戲中的男主角有時真不明白他們有什麼出眾的地方，可單憑花言巧語在短時間內將良家婦女追上戈木。不然就是行足桃花運可以左抱右擁，簡直是妄想狂。《王道勇者》就不然，一切事也來得合情合理，即使同時認識幾位女子，札巴也沒有值得討厭的地方。另外當中主要女角都背負悲慘的命運，莫非熱血男兒和無助少女的相遇是一種宿命？

CYBER TROOPERS HAJIME

■不好意思，這次又是少尉「包尾」交編者話了！

■不好意思，這幾天工作太忙了；王堅，你買了新電腦沒有？

■不好意思，這幾天工作太忙了；陸 SIR，祝你的郵寄 RPG 辦得成功。

■不好意思，阿龍，借給你的東西可以還了沒有？

■不好意思，原本想說說那本喚作《BREAK AGE》(台譯：《網絡爭霸戰》)的，不過因為一點失誤（少尉這期書的工作進度……），似乎不太可能了，約略說說吧……書中的男主角實在很令人羨慕呢！不過，根據少尉所知，在日本真的有人像那樣子和女孩子搭訕的！因為在彼邦《VIRTUAL-ON》是有不少女孩子玩的（她們最愛用的的機種是 BELGDOR，不知是甚麼原因？），而且實力不弱的呢！所以像漫畫第一話那樣的情節是真的會在現實發生的……不過在這邊嘛……T_T;

■不好意思，欠債（稿債）甚多，不好意思再磨下去了！

■不好意思，騙夠字數了，這次就說到這裏好了！

M.S.B.S ver.1.25

仁魂為鵝．鵝餵人人

首先，回覆廣州讀者大人「劉育才」的來信，多謝汝所花之心機。這幾年以還，仁魂較少往廣州一行，事關私事太忙，甚至連太平之新居也未曾去過（全家人惟獨仁魂沒去過啊！嗚～），實在懷念羊城公園附近某店的餃子，也望往書城走一趟，因某人認為以仁魂的本性，可以流連數天而不願離開。

紅樓夢攻略方面，會作出反映，然而仁魂絕不就攻略方面，私下回信，寧願寫信和汝談談大家的近況或趣事，這是個人原則，見諒！至於櫻大戰 2 及飛龍 RPG 的價錢沒話哪處最平，差不多罷！土星拳皇97當然可使用大佬，留意剛出的GPM，而舊秘技方面，也注意快推出的新一輯「年鑑」。最後，真的感謝汝之祝賀，仁魂也望一一實現，若如此，嘿嘿......希望汝能下次來信，再說說近況。此外，不用寄回郵郵票，仁魂會負擔小小的郵費呢！

這兩天，仁魂開拍了一套實驗電影，名為「病」，特此鳴謝地獄貴公子借出藥丸兩大顆，蜜蜂仔借出小枕頭，美術部借出十二平方呎的空間，周公借出八個多小時，現已進入後期製作當中。

最近，收聽了某明星的電台訪問，當中某段關於她生活經驗的心聲，令仁魂深深的認同和感慨，是的！那種感覺實在太難受，可以的話，不想去體會，不想去感受。

望著啞粉輕嘆的聖者行記 - 感覺

孤獨。是 Yuki 不在身邊，是我的音樂死了。眼看別人所擁有的，令我感到十分妒忌。更自嘆無力挽救。

每晚夜幕低垂，看著那燦爛的繁燈，我不其然又再想起於Sydney Tower塔頂的一刻。妳像我一樣，感到孤獨 ......

然而妳會否又在此刻出現在我身旁？那首音樂又響起了，我們會否又再在一起哼著歌，雙望而笑？

妳為我的音樂世界帶來了衝激。亦為我的理想燃起了新希望。我懷念我們忘形地奏著歌，彼此心連心的一刻。妳是我最好的音樂伴侶。我懷念於City Extra飲咖啡，看海的心情。海風吹向妳的面 ...... 沒有東西可替代妳的美麗 ......

這些是妳留給我的回憶。這是我們相聚的時刻。同時，這也是令我痛哭的理由。

多謝妳送的 CD，更多謝妳為了喚醒我音樂靈魂所做的一切。對不起，令妳失望了。

對不起！讀者大人！我只想馬上寫下我現時的感覺。全是私人感情的東西。悍衛言論、新聞自由！對不起 ......

「甜美的回憶，是心痛的開端。」

天為何要賜給人類感情？？

聖者行記 - 時光停頓了之後

嘉美尤之新類型人培訓中心

歡迎蒞臨！閱畢此文章，你已經有資格加入我們的大家庭！

各位首先要放下五千萬元手續費，再買一份保險，受保人請寫明「新類型人協會」，因為加入此會後，我們不包保你有命仔走番出來。

請睇睇我們兩個新會員，一個原本好地地朝 12 晚 8，不知幾穩定。不過點知俾副會長踢左入會（會長係全人類第一個新類型人），入會之後，重口口聲聲話要日日朝 10 晚 6，點知都逃不過我們新類型培訓課程的折磨。

不過，加入新類型人協會之後都有唔少好處，例如可以全港率先欣賞玩野王去街街新裝，又有得玩鬥快拖地，變態心理遊戲等等，不能盡錄！

HYPER PC PLAYER 電腦遊園地

出版：緯通資訊有限公司
Welton Information Limited
香港灣仔駱克道33號中央廣場
福利商業中心19樓
19/F. FOOK LEE COMM. CENT.
TOWN PLACE
33 LOCKHART ROAD
WANCHAI, HONG KONG
查詢電話：2511 8208
圖文傳真：2507 5175
電子郵件：pcplayer@glink.net.hk

編輯組
總編輯 Chief Editor
MICKEY CHAN
執行編輯 Executive Editor
FOX LUK
編輯 Editor
ABO
ALVIN TSANG
EDMUND MA
HAJIME
RAGNAROK CHU
SAINT
TOTORO WENDY WONG
JACKY TONG
SHOTA

美術組
美術總監 Art Director
MICHAEL LAM
美術設計 Artist
BEE MOK
封面插圖 Cover Illustration
Ricky Chu

市務及廣告
市務經理 Marketing Executive
ATUS NG
市場發展經理 Marketing Development Executive
HATAYAMA TETSUYA

分色：BLESSING PRODUCTION CO., LTD.
PREMIER PRINTING GROUP LIMITED
51-53 FUK HI STREET,
YUEN LONG INDUSTRIAL ESTATE,
YUEN LONG, N.T., HK
TAK KEUNG KEE
BLOCK B, G/F,
1064-66 TUNG CHAU WEST STREET,
CHEUNG SHA WAN, KOWLOON.
電話：2720 8888



電腦娛樂資訊雙周刊 29 April 1998
Vol. 5
HYPER
PC
PLAYER
電腦遊園地
一書三冊 隨刊附送
《搞機少林寺SPECIAL》
誤人子弟新系列
PC自製「超級機械人大戰」天書～
《同人戰棋創作室（未完成）》
《F15》飛得起！
STARCRAFT
最強作戰陣式、秘技大送遊戲精品
英文WINDOWS中文顯示
專題介紹「多國語言系統」
《I Panzer 44'》坦克大作戰
《Wargames》PC真假戰爭
14款《Tomb Raider II》佈景主題
「衛斯理」網頁研究Silly Wai